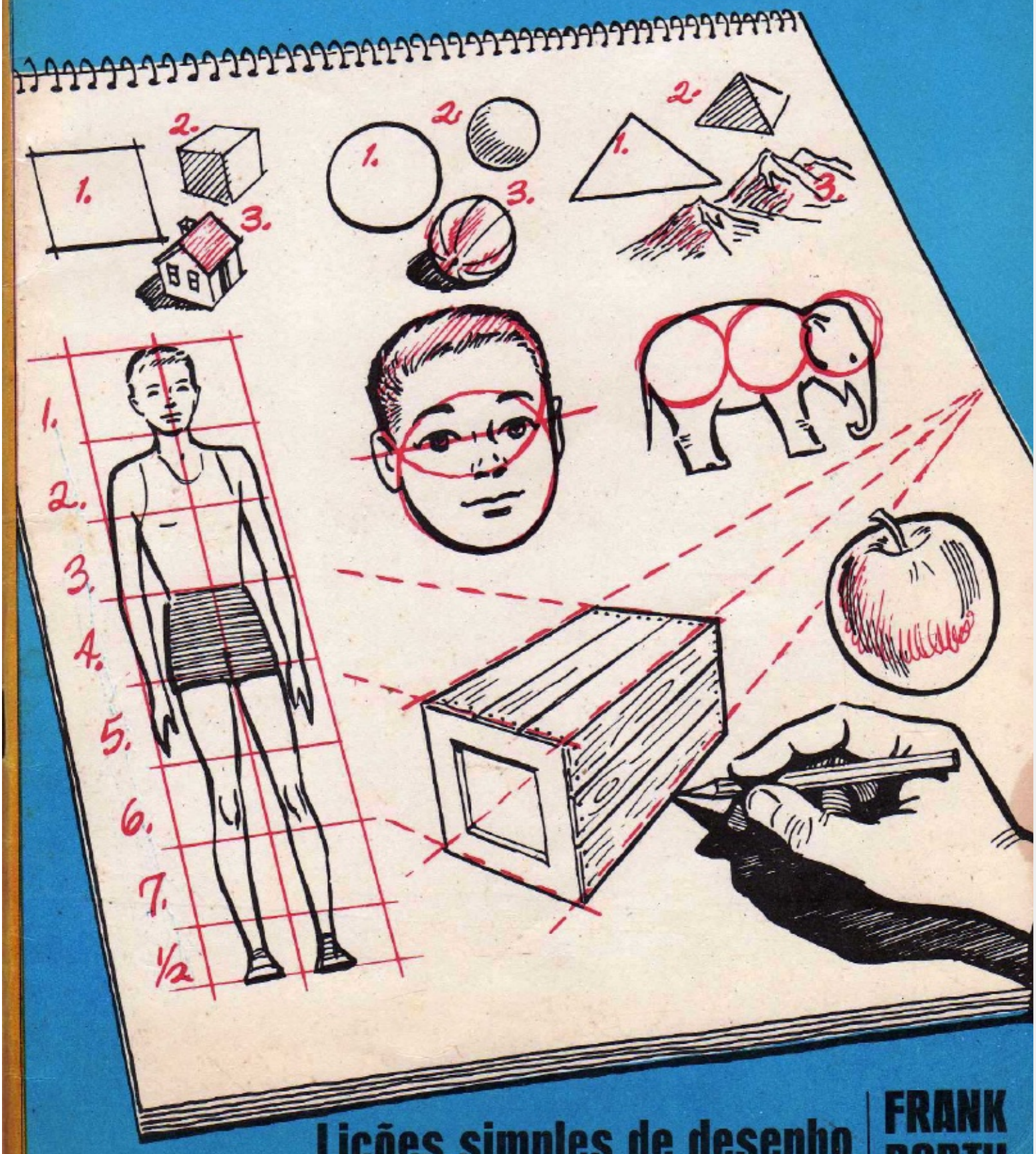
COLEÇÃO HQ

N.º 4

O DESENHO PASSO A PASSO



Lições simples de desenho

FRANK BORTH

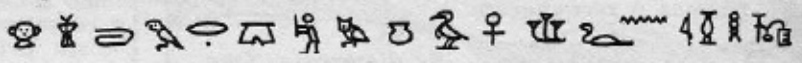
O Desenho PASSO A PASSO

por Frank Borth

Olá, fã do desenho! Bem-vindo ao estúdio! Muna-se de papel e lápis, porque vou provar a você que QUALQUER UM PODE APRENDER A DESENHAR! Sim. Mesmo que você afirme não conseguir traçar sequer uma linha reta com uma régua, eu afirmo o contrário: você pode aprender a desenhar sem régua! Não acredita? Pois deixe-me mostrar-lhe algumas coisas...

1.ª LIÇÃO: NO PRINCÍPIO É O ROSTO

Na realidade, os símbolos ou *letras* de sua linguagem eram, geralmente, pequenos desenhos. A escrita egípcia é um bom exemplo disso.



Você sabe ler isso? Nem eu.

Os egípcios também desenharam milhares de figuras, nas paredes de seus templos e túmulos. Esses desenhos foram as primeiras "histórias em quadrinhos". Mostram-nos, claramente, como era a vida deles, naquela época. Você sabe "ler" o que eles estão fazendo nesta cena?

Você ainda não está convencido de que pode desenhar? Pois eu lhe digo que, se você aprendeu a escrever seu nome, já provou que pode desenhar!

Quando você começa a aprender o alfabeto, você faz as letras assim:

ABCDE *etc.*

Essas letras são feitas com linhas retas e curvas simples. Você pode fazê-las com uma régua e um compasso.

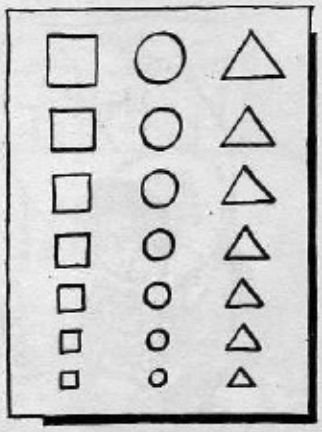
Mas, quando você começa a *escrever*, você tem que *desenhar* as letras a mão livre, assim:

ABCDE etc.

Você já não pode fazê-las com régua e compasso. Tem que aprender a desenhá-las muito bem, para que as outras pessoas as reconheçam.

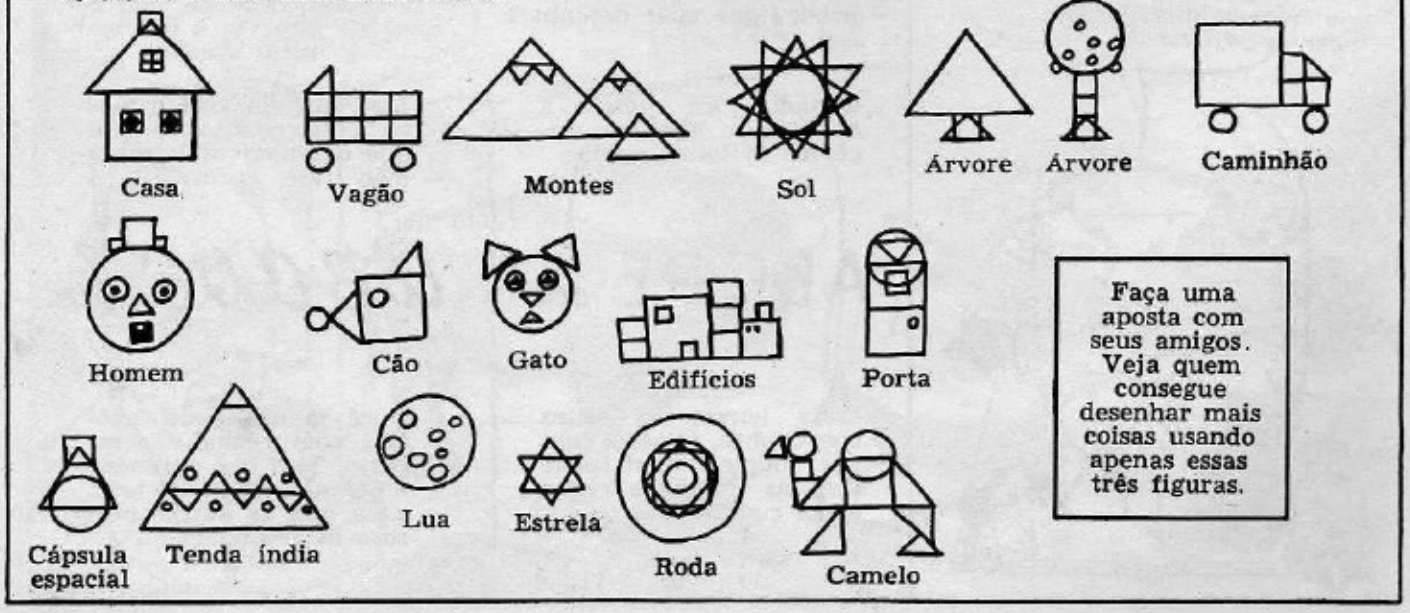
Não queremos quadrados assim, ou circunferências assim, ou triângulos assim.

Apanhe uma folha de papel sem pauta. Desenhe um quadrado, uma circunferência e um triângulo, bem lá em cima. Depois, redesenhe-os, como mostra a figura, diminuindo sempre o tamanho das figuras.



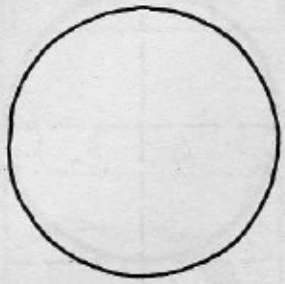
O objetivo não é encher a folha o mais rápido possível e, sim, desenhar as figuras da melhor forma que puder.

Agora, apenas para divertir-se, veja quantas coisas você pode desenhar com essas figuras, sem acrescentar nem uma linha a mais.



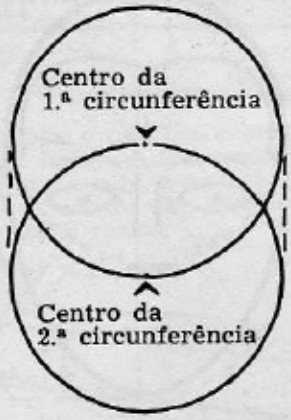
Faça uma aposta com seus amigos. Veja quem consegue desenhar mais coisas usando apenas essas três figuras.

Agora, vamos tentar uma coisa um pouquinho mais difícil: desenhar uma cabeça.



Comece com uma circunferência. (Vamos, faça comigo!)

Desenhe outra circunferência fazendo-a entrar dentro da primeira, da forma como o desenho mostra.

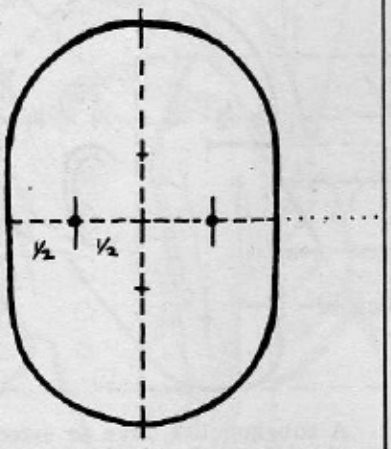


Junte as duas circunferências por uma linha externa (a linha tracejada no desenho).

Esta é a proporção média da cabeça humana: ALTURA IGUAL A UMA VEZ E MEIA A LARGURA.

Uma circunferência de largura. Uma circunferência e meia de altura.

Agora, trace uma linha vertical, bem pelo centro das circunferências.

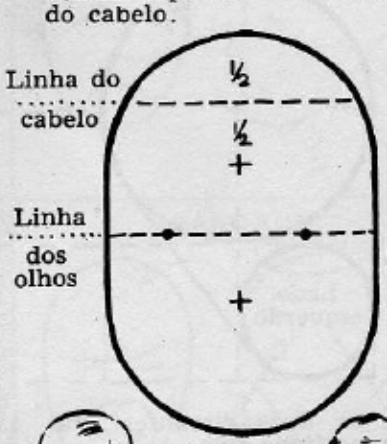


Marque, com um ponto, o meio de cada lado da linha central horizontal.

Passaremos a chamar essa linha central de *linha dos olhos*. Isso fará com que você não se esqueça do lugar próprio para desenhar os olhos. A maioria dos principiantes costuma colocá-los na testa, assim:

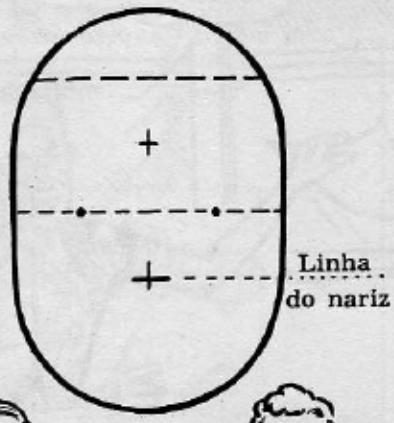
Você deve lembrar-se de que está desenhando uma cabeça inteira, e não apenas um rosto.

Agora, trace uma linha que fique na metade da distância que vai da parte de cima da circunferência inferior à parte de cima da circunferência superior. É a linha do cabelo.



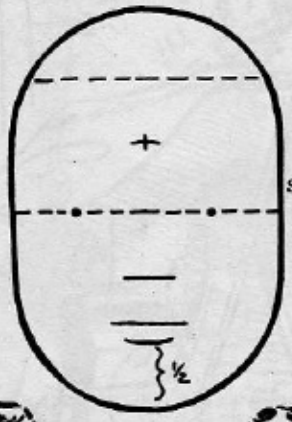
A linha do cabelo se move com a idade...

A linha do nariz também se move, mas o centro da circunferência inferior é um lugar médio.



O nariz também tem seus "altos e baixos"...

A linha média da boca fica um pouco acima da metade da distância entre a linha do nariz e o queixo.

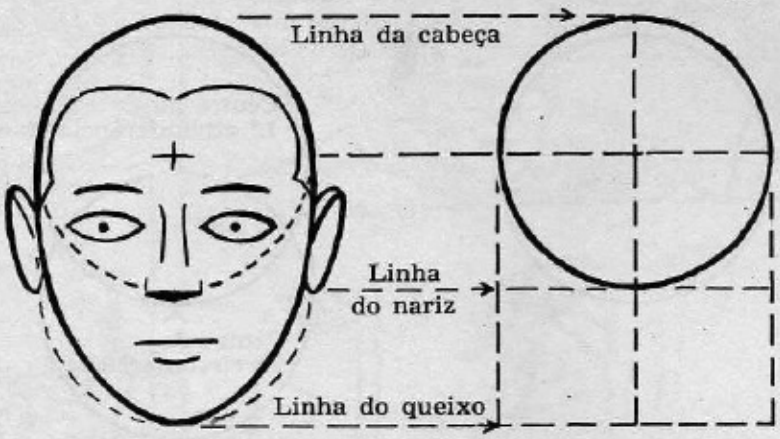


A boca varia muito de lugar...

A distância entre os olhos deve ser do tamanho de um dos olhos. A linha da sobrancelha fica um pouco acima dos olhos.

As orelhas vão da linha das sobrancelhas à linha do nariz. O nariz não deve ser mais largo do que a distância entre os olhos.

Agora, vamos ver a cabeça de lado. Faça-a do mesmo tamanho da que fizemos de frente. Comece fazendo a mesma circunferência de cima...



Prolongue as linhas do nariz e do queixo. Faça linhas verticais, partindo do centro e dos lados da circunferência.

Para desenhar o lado esquerdo do rosto, faça uma circunferência no quadro de baixo à esquerda.

Prolongue as outras linhas-guias do rosto visto de frente.

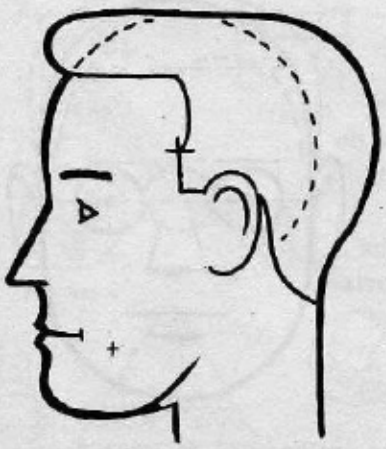
Desenhe a orelha entre a linha da sobrancelha e a do nariz, à direita da linha que divide o círculo ao meio.

Ligue as duas circunferências com uma linha fina.

Desenhe o nariz. Ele começa entre a linha do olho e a da sobrancelha.

A sobrancelha deve se estender até à metade da distância que vai à linha do centro. A boca até a ¼; o olho também.

Toques finais: faça o pescoço da largura da circunferência de baixo. Acrescente o cabelo e apague as linhas-guias.



2.ª LIÇÃO ★ EXPRESSÕES DO ROSTO

Se você praticou o que lhe ensinei na primeira lição, já deve estar desenhando, fàcilmente, uma cabeça como esta. Agora, vamos dar expressões a esses rostos.

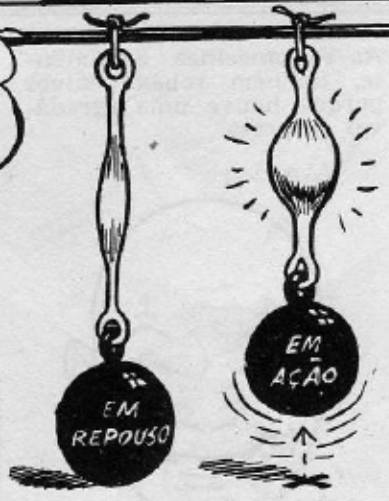
A pele de nossos rostos é como uma elástica máscara de borracha. Em repouso, ela fica como a do rosto que desenhamos na lição anterior. Algo a faz mudar, nesses rostos aí ao lado.

ALEGRE

TRISTE

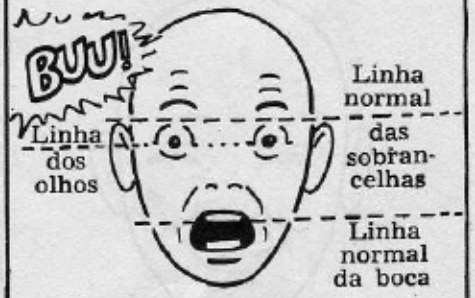
ZANGADO

Que é que faz a sobrancelha subir e a boca descer? A mesma coisa que levanta nossos braços e move nossas pernas: músculos! Sob a pele de nosso rosto, há muitos pequenos músculos que ligam a pele aos ossos.



Quando um músculo entra em ação, ele o faz dilatando-se. Isso o faz ficar mais curto e, assim, ele levanta ou puxa aquilo a que está ligado.

São pequenos músculos que fazem o rosto mudar de forma, criando as *expressões*.

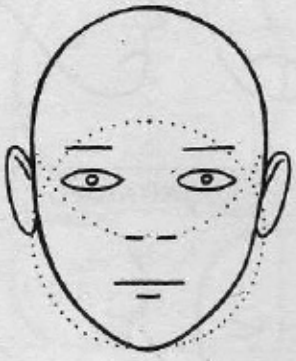


Veja como as sobrancelhas sobem e a boca desce de suas linhas normais. Apenas a linha dos olhos se conserva igual.

Nossas expressões faciais revelam nossas emoções. Mostram o que estamos pensando ou sentindo.

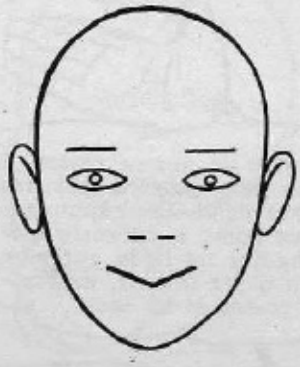
Que estão pensando estas pessoas? Estude seus rostos e preencha os *balões* de pensamento.

Desenhar expressões nos rostos é divertido. Comecemos com o nosso modelo. Vamos dar-lhe vida.



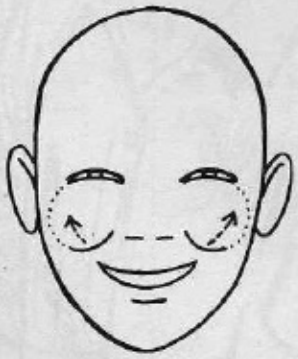
A primeira coisa é fazê-lo feliz!

Você acha isso fácil? É só colocar um sorriso nele, assim?



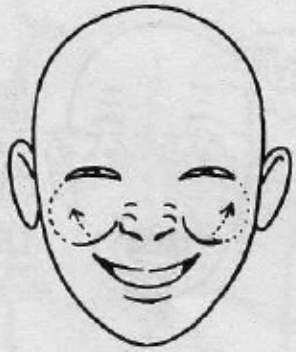
Realmente. Mas quando sorrimos, não o fazemos apenas com a boca.

Sorrimos também com os olhos, as sobrancelhas e, até, com o nariz. Quando os músculos da face puxam para cima os cantos da boca...



...também o fazem com os olhos, assim. Estes são olhos *sorridentes*.

Também puxam para cima os *cantos* do nariz, e até o enrugarão, se acentuarmos o sorriso.



Os dentes recuam deixando cantos escuros que marcam ainda mais o sorriso.

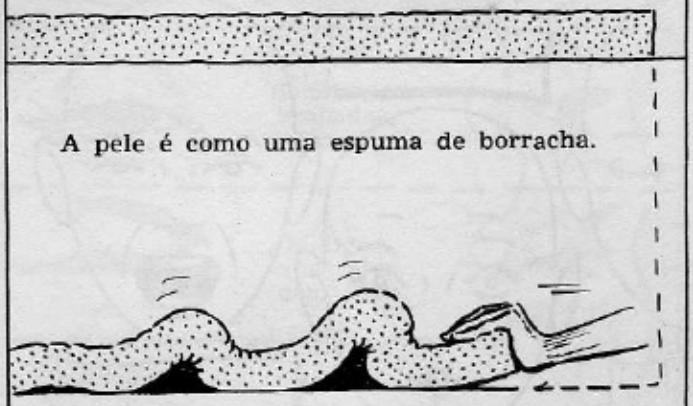
As sobrancelhas, geralmente, também sobem, talvez porque houve uma agradável surpresa.

Compare este rosto com o que está acima dele. Viu como o *rosto inteiro* sorri?

Aqui estão, em forma simplificada, as linhas mais importantes de uma expressão feliz.

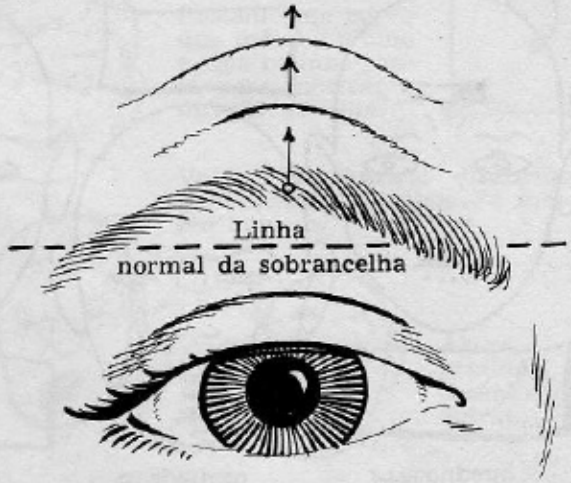
Repare como as rugas fazem parte desta expressão.

Essas rugas são formadas pela ação dos músculos do rosto.

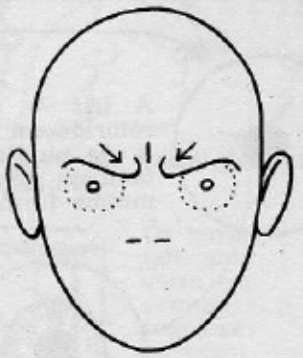


Quando tentamos diminuir seu tamanho, ela faz corcovas e se enruga.

Quando um músculo puxa uma sobrancelha para cima, a pele não pode encolher; por isso, ela faz corcovas e dobras, a que chamamos *rugas*.

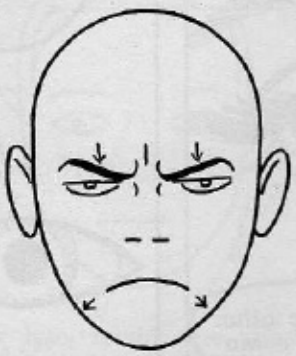


Vejamos, agora, um rosto zangado. As sobrancelhas são puxadas para baixo e se aproximam uma da outra.



A pele se enruga, verticalmente, entre as sobrancelhas.

A linha superior dos olhos fica reta, como se fosse uma só, interrompida.



Os cantos da boca também são puxados para baixo.

Isso faz com que apareçam duas rugas que vão, obliquamente, dos lados da boca aos lados do nariz.

O lábio inferior se comprime contra o superior.

Uma expressão triste não é tão dramática quanto as outras. As sobrancelhas se levantam juntas.

Os cantos da boca se abaixam, mas não violentamente. O lábio inferior se relaxa.

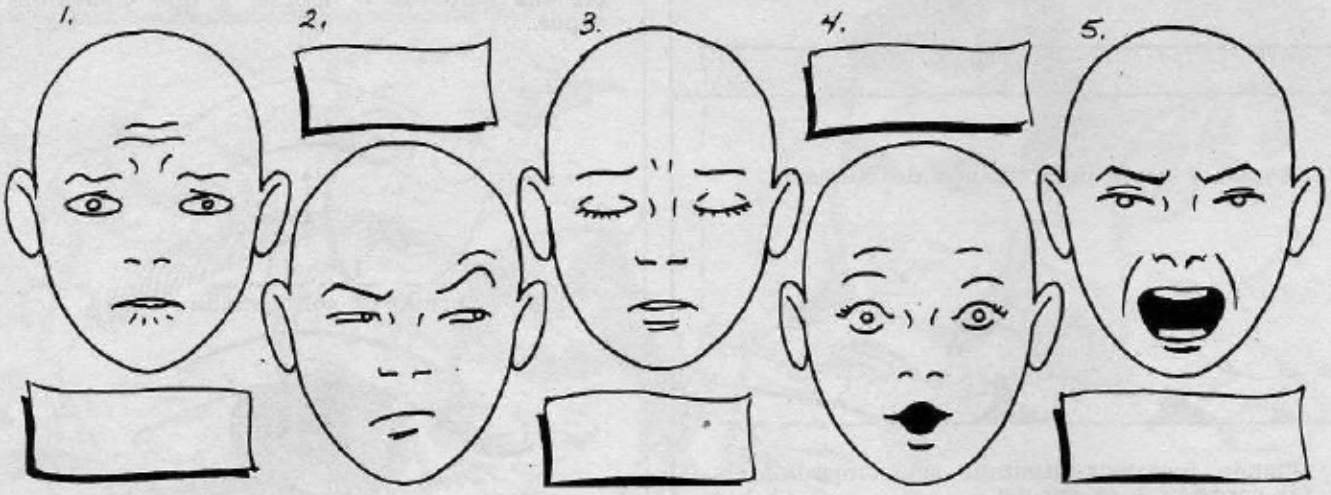
Acrescente dor, e o rosto se contorcerá.

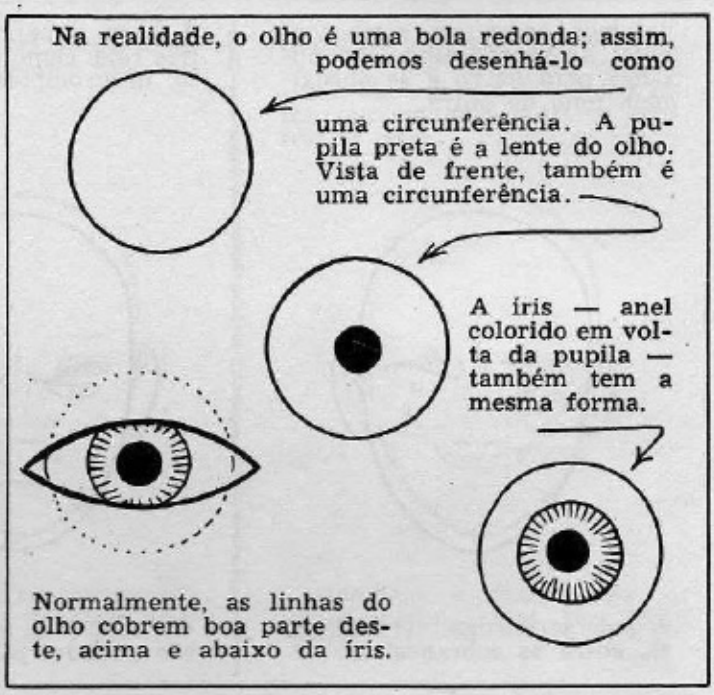
A boca se abre, com os cantos ainda voltados para baixo.

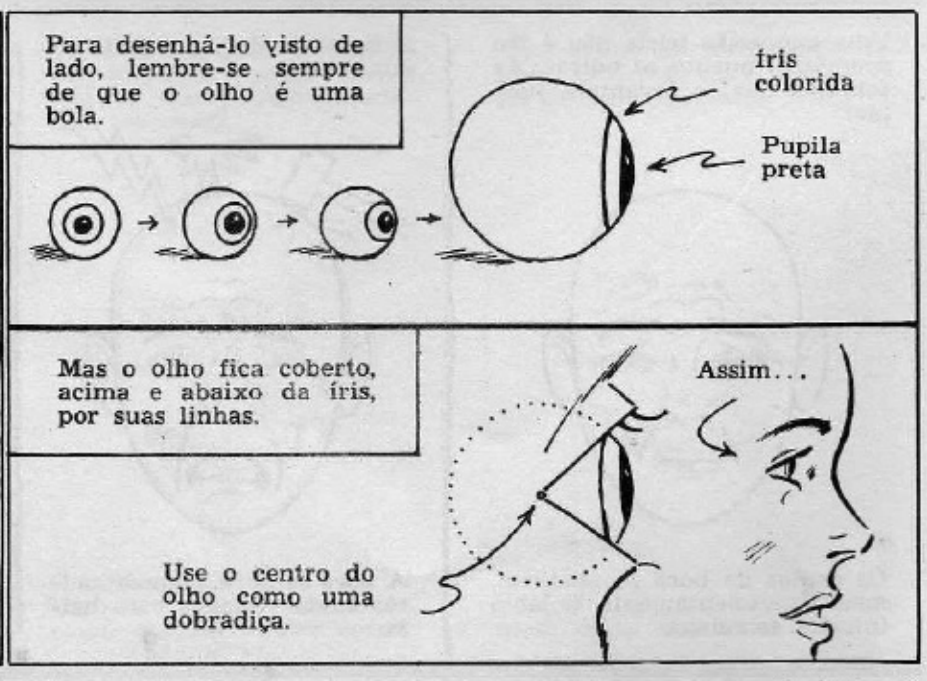
O medo e o choque fazem com que tudo tenda a se afastar do centro para as extremidades do rosto.

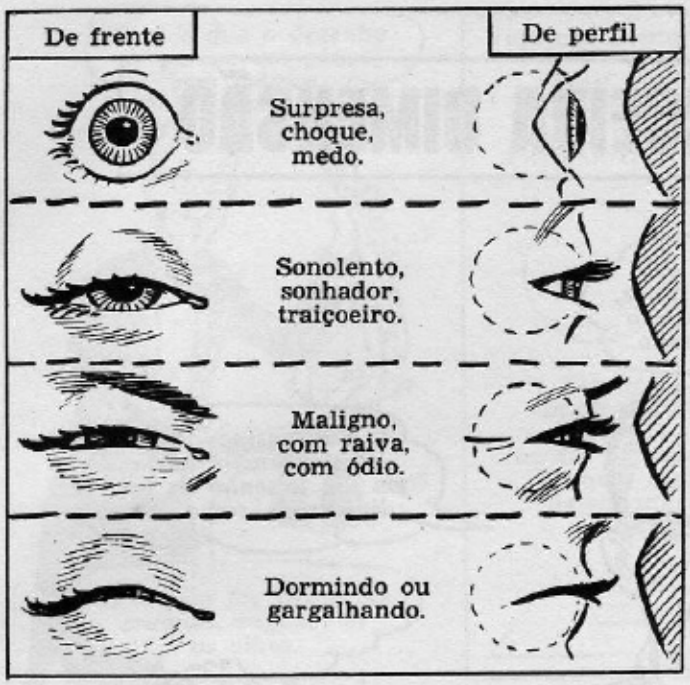
Os olhos e a boca ficam escancarados.

Aqui estão mais algumas expressões que você deve reconhecer, facilmente. Preencha os espaços com os nomes delas e, depois, compare com as respostas que estão de cabeça para baixo.





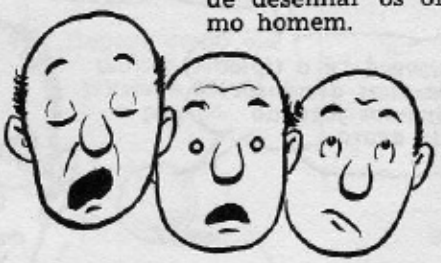




Você pode desenhar os olhos com traços bem simples, desde que tenha entendido seu funcionamento, e como eles ajudam a dar expressão ao rosto.

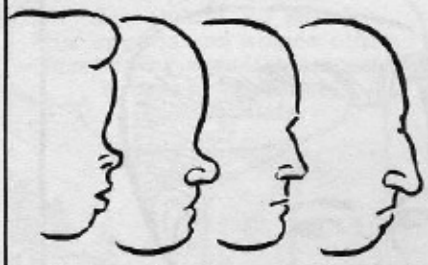
Bastam uma curva que indique o olho e uma bolinha preta para mostrar a direção do olhar.

Veja três maneiras diferentes de desenhar os olhos do mesmo homem.

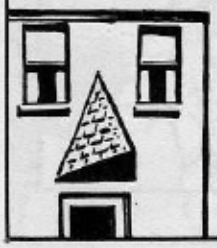


Agora, pratique, desenhando outras.

O nariz pode ser de vários formatos e tamanhos.



É a parte do rosto de maior personalidade.



Os narizes tem uma coisa em comum: todos se parecem com uma marquise de proteção contra a chuva.

É mais difícil desenhar o nariz de frente, pois ele não tem, visto assim, linhas que possam guiar.

Por isso, temos que aprender a *sugeri-lo*, apenas. A linha tracejada mostra a área que ele ocupa.

Para *sugerir* a forma do nariz, o melhor é desenhar apenas um dos seus lados, assim...

Uma pequena sombra sob o nariz faz com que ele pareça estar saindo do rosto. Mas, cuidado! Quanto maior a sombra, maior o nariz.

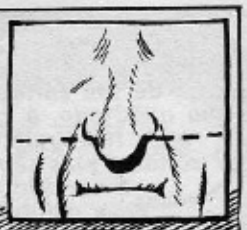
Eis um fato sobre narizes que talvez você não tenha notado:

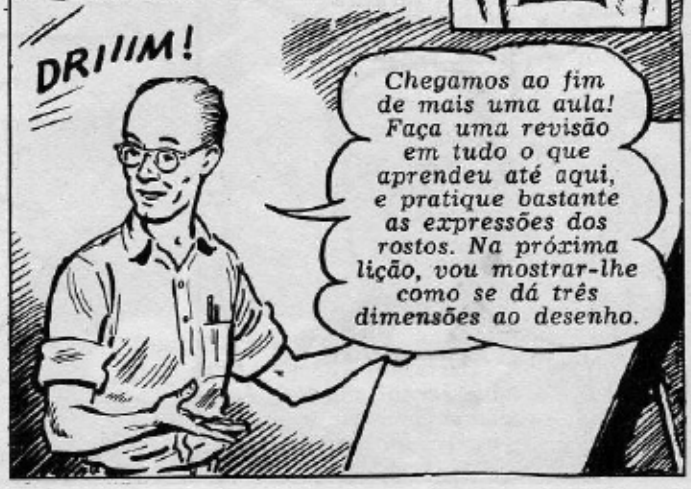
Nariz jovem aponta para cima. Nariz velho aponta para baixo.

Nariz de bebê é pequeno e arrebitado. É uma bolinha acima das narinas. Parece ainda menor, por causa dos olhos grandes da criança.

Só à medida que a criança vai crescendo, o nariz toma forma. No adolescente, ele já se define.

Quando uma pessoa vai envelhecendo, a pele do rosto cede e se enruga. A ponta do nariz de um velho passa abaixo de suas narinas.





3.ª LIÇÃO ★ A TERCEIRA DIMENSÃO

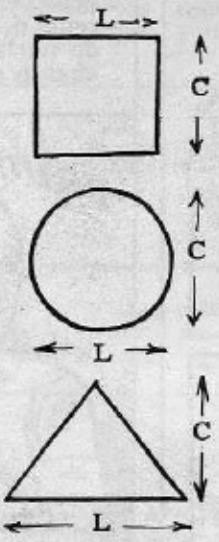
Se você praticou bastante o que aprendeu nas duas primeiras lições, deve estar pronto para o próximo passo: dar forma ao seu desenho.

Deste lado, você vê o típico desenho de duas dimensões que estivemos fazendo até agora.

Vou ensinar-lhe como transformá-lo em um desenho de três dimensões, como este.

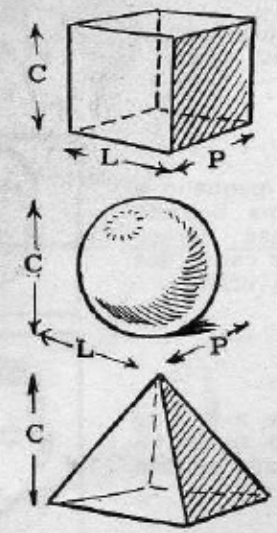
Em primeiro lugar, você precisa entender o que é a forma de um sólido. Voltemos ao quadrado, à circunferência e ao triângulo. Eles não são sólidos, pois têm apenas duas dimensões: largura e comprimento.

Para serem sólidos, precisam de mais uma: a profundidade.



Formas em 2-D

A profundidade é a grossura de um objeto.



Um quadrado em 3-D é um cubo.

Uma circunferência em 3-D é uma *esfera*.

Um triângulo em 3-D é uma *pirâmide*.

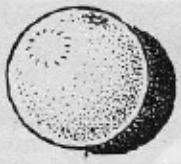
Formas em 3-D

Veja um exemplo:

Aqui está uma velha amiga nossa: a *circunferência*.

Ela fica simplesmente achatada contra a página na qual está desenhada, não é?

Agora, abracadabra! Transforme-a numa laranja!



Repare como ela parece estar pousada *sôbre* a página.

Ou abracadabra! Num buraco!

Assim, a circunferência parece *atravessar* a página.

Os desenhistas levaram muito tempo até aprender esse truque. Os egípcios desenhavam as figuras sem profundidade. Inventaram outro sistema.

Era fácil desenhar uma figura de frente, sem profundidade.

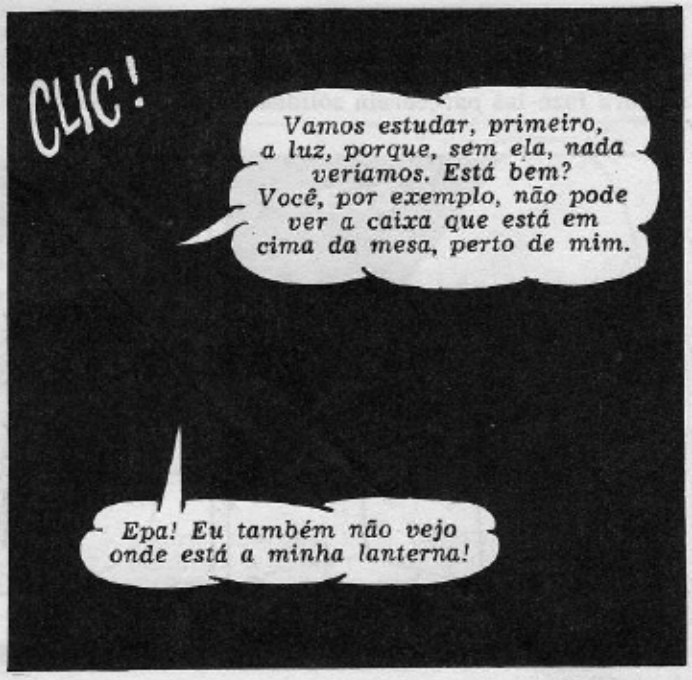
Mas, ombros vistos de lado precisam ter profundidade.

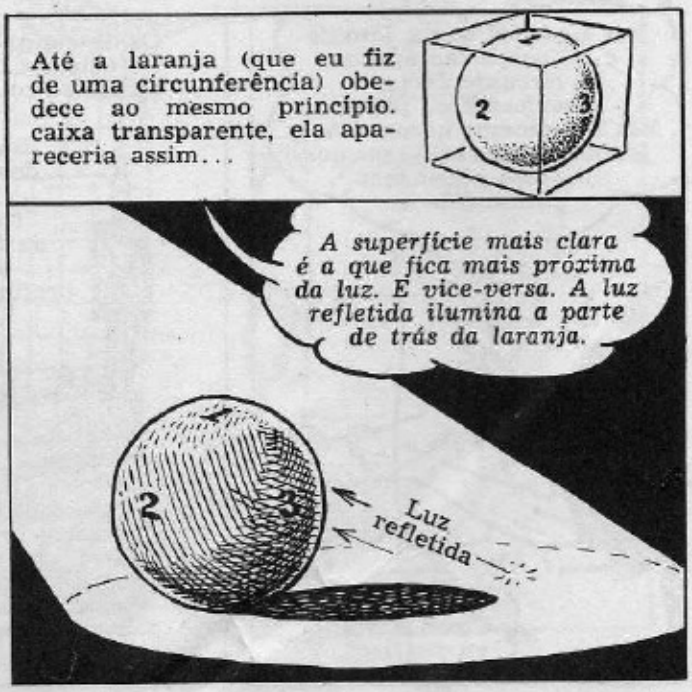
Eles simplificaram o problema, desenhando o corpo de lado e os ombros de frente.

Para mostrar algo como árvores *atrás* de um homem, eles as desenhavam *acima* do homem.

As crianças ainda desenham assim. É a forma mais fácil de mostrar profundidade, sem, realmente desenhá-la.

Os dois ingredientes secretos que devemos colocar em nossos desenhos são LUZ e PERSPECTIVA.

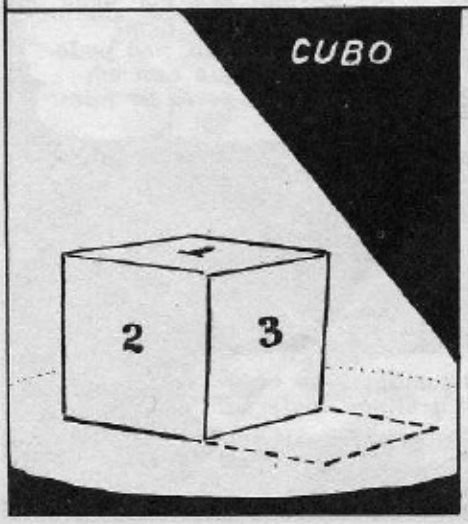


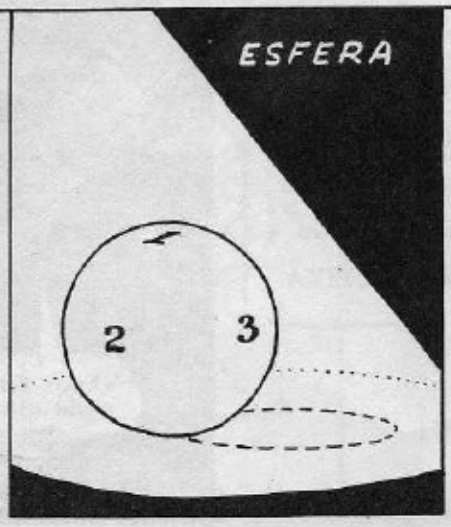


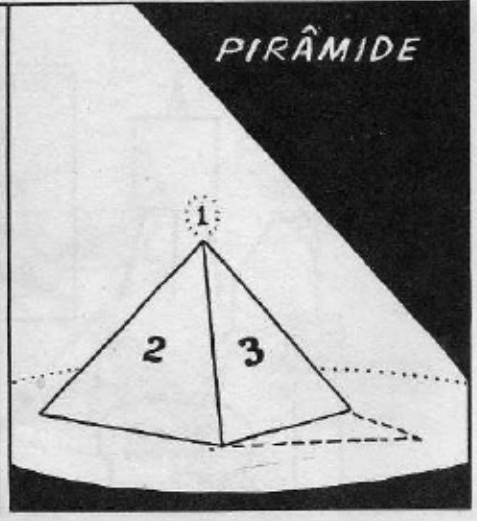
Só de brincadeira, experimente colocar sombra nessas formas, para fazê-las parecerem sólidas.

Use apenas traços para fazer a sua sombra. Veja exemplos ao lado.

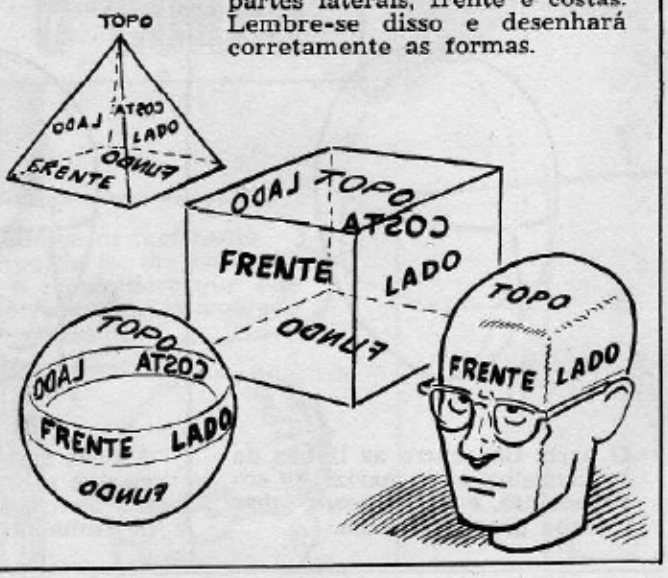
Clara Média Escura







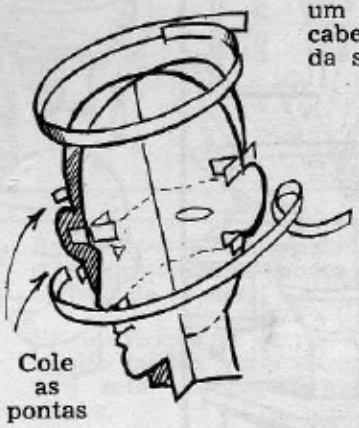
Mas o truque da lanterna o ajudará a lembrar-se de que *todos os objetos têm forma de sólido*. Têm uma parte superior, uma inferior, partes laterais, frente e costas. Lembre-se disso e desenhará corretamente as formas.



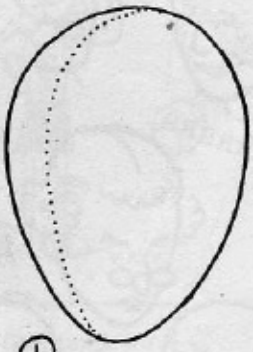
Corte duas tiras de papel grosso com 2cm de largura por 60cm de comprimento. Se você não tem papel com esse comprimento, cole vários pedaços menores.

Com uma das tiras, faça um círculo que rodeie a cabeça à altura da linha da sobrancelha.

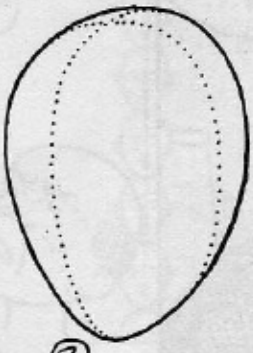
Faça o mesmo com a outra, logo abaixo da linha do nariz.



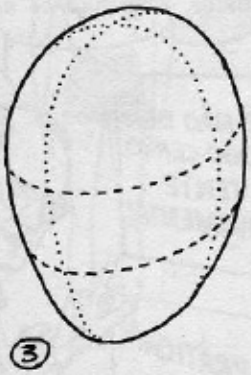
Agora que o nosso modelo está completo, podemos desenhar a cabeça de qualquer ângulo.



① Desenhe uma oval, e marque, de leve, a linha do centro do perfil.

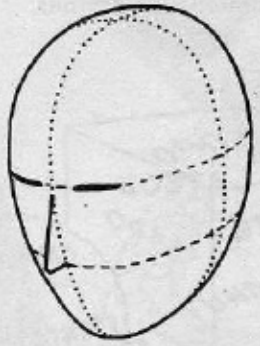


② Agora, marque, também, a linha do corte.



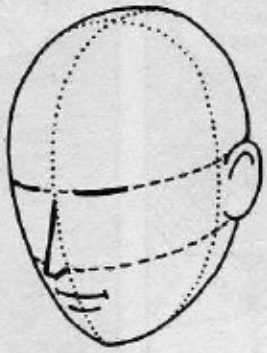
③ Depois, faça, da melhor maneira que puder, as linhas da sobrancelha e do nariz.

Agora, você tem as linhas-guias básicas.



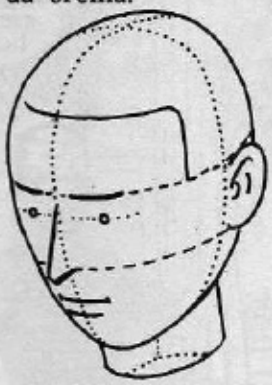
O nariz fica entre as linhas da sobrancelha e do nariz. As sobrancelhas, é claro, ficam *sobre* a linha da sobrancelha.

Coloque a orelha entre as linhas da sobrancelha e do nariz, logo depois da linha do corte.



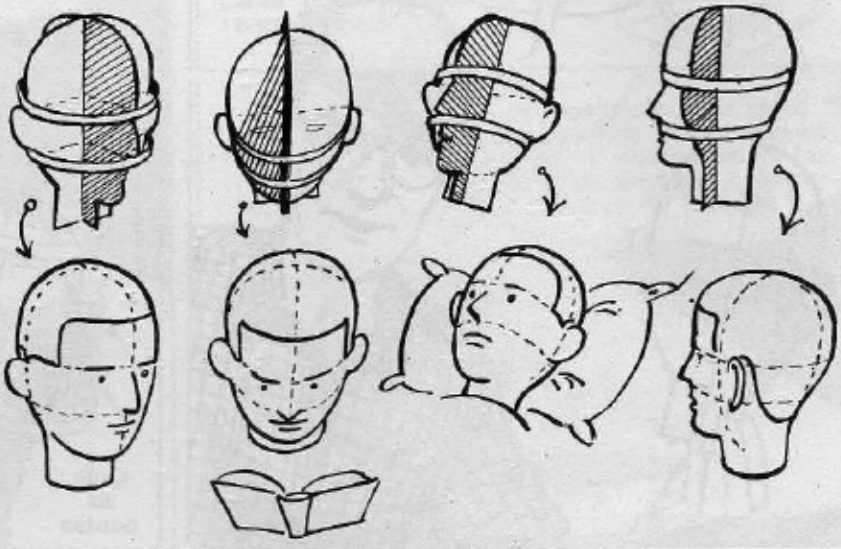
A boca segue a mesma curva que a linha do nariz, e o seu centro fica, exatamente, na linha do perfil.

A linha do cabelo é paralela à linha da sobrancelha, na testa. Depois, cai sobre a linha da sobrancelha e se dirige para trás da orelha.



Desenhe os olhos logo abaixo das sobrancelhas, e o lábio logo abaixo da boca. A base do pescoço fica paralela às curvas.

Agora, tente desenhar essa mesma cabeça vista de outros ângulos, colocando o modêlo nos ângulos desejados.



4.ª LIÇÃO ★ O CORPO

Ei! Onde está o meu corpo?

O nosso amigo aí tem razão. Já é tempo de eu lhe ensinar a desenhar o corpo, para que essa cabeça não fique por aí andando sòzinha.

A primeira coisa que se deve aprender, quando se desenha o corpo, é a *proporção*. Esta é uma palavra que usamos para nos referirmos ao tamanho de uma parte do corpo comparada com outra.

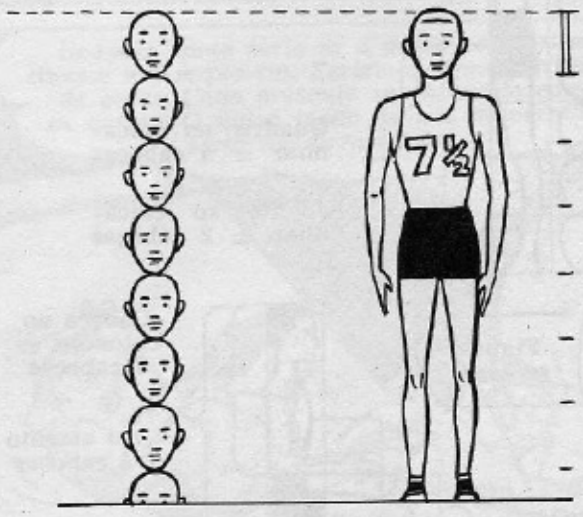
Se desenharmos um corpo muito grande para a sua cabeça, como este...

...dizemos que está *fora de proporção*.

O corpo também está *fora de proporção*, se for muito menor que a cabeça.

Resolvemos esse problema, usando o comprimento da cabeça como um padrão de medida. =cabeça

Se medirmos o corpo de um adulto médio, veremos que ele tem sete cabeças e meia de altura.



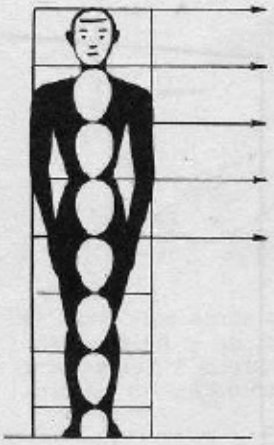
Se desenharmos 7½ cabeças numa coluna, assim...

...o corpo dessa cabeça deve ter exatamente esse tamanho. Lembrando-se dessa regra, os corpos que você desenhar estarão sempre na proporção certa.

A nossa *cabeça-padrão* pode ajudar-nos de várias formas.

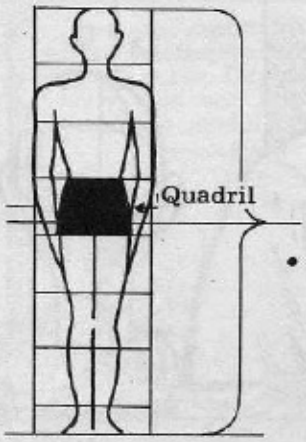
COPIE ESTA PÁGINA, DECALCANDO-A:

Enquanto copia, note que o corpo está igualmente dividido do

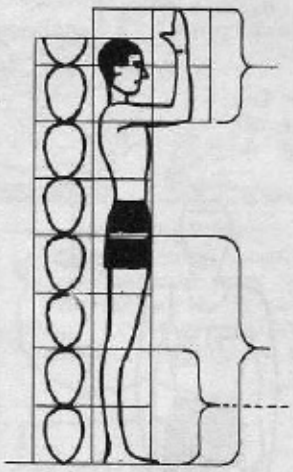


alto da cabeça
à
linha do queixo
à
linha do peito
à
linha da cintura
à
linha da coxa

Assim, é fácil de lembrar, não é?



Você notará, também, que as pernas ocupam cerca de metade da altura do corpo.



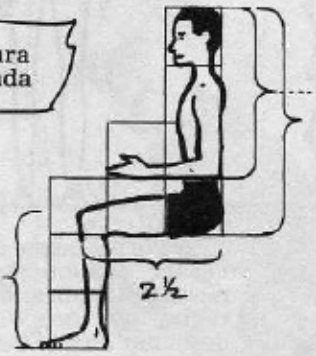
Se colocarmos a meia cabeça no alto, verificaremos que:

Ponta dos dedos ao cotovelo = 2 cabeças

Quadris ao calcanhar = 4 cabeças

Joelho ao calcanhar = 2 cabeças

Figura sentada



Cabeça ao cotovelo = 3 cabeças

Ao assento = 4 cabeças

Alto do joelho ao calcanhar = 2 1/3 cabeças

Ombros:
2 cabeças de largura

1 — LINHA DA CABEÇA

2 — ⅓ LINHA DO QUEIXO
LINHA DOS OMBROS

3 — LINHA DO PEITO
LINHA DA CINTURA

4 — ½ LINHA DOS QUADRIS
LINHA DO MEIO
LINHA DAS COXAS

5 — LINHA DOS PULSOS

6 — ½ LINHA DOS JOELHOS

7

7½ — ⅓ LINHA DO TORNOZELO

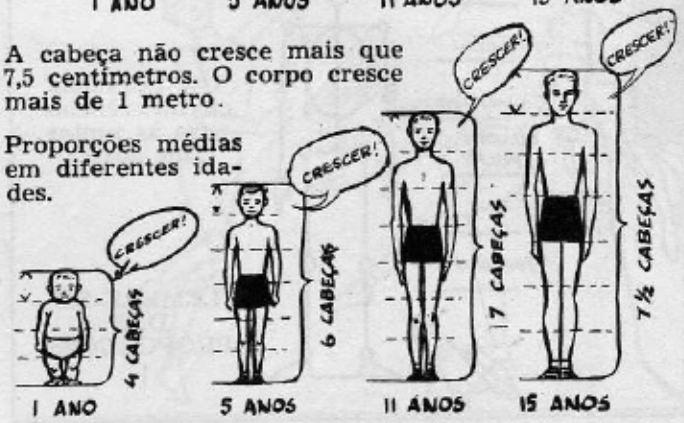
Guarde a sua cópia desta página como uma *ficha de proporções*. Estude-a até sabê-la de cor. Depois, tente desenhar o corpo sem copiar, nem olhar.

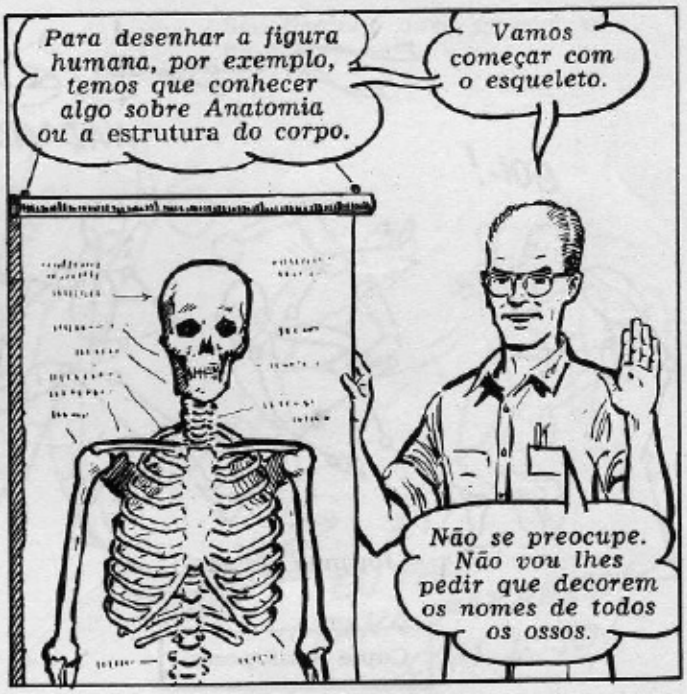
Você pode usar uma régua para fazer as linhas-guias.

Quando desenhamos crianças, as regras são diferentes, porque a cabeça não cresce tão depressa quanto o corpo.

A cabeça não cresce mais que 7,5 centímetros. O corpo cresce mais de 1 metro.

Proporções médias em diferentes idades.





Os seus desenhos também ficarão sem forma, se você não se lembrar de que há um esqueleto dentro do corpo. Por isso, vamos começar desenhando algumas figuras que lembram o esqueleto.

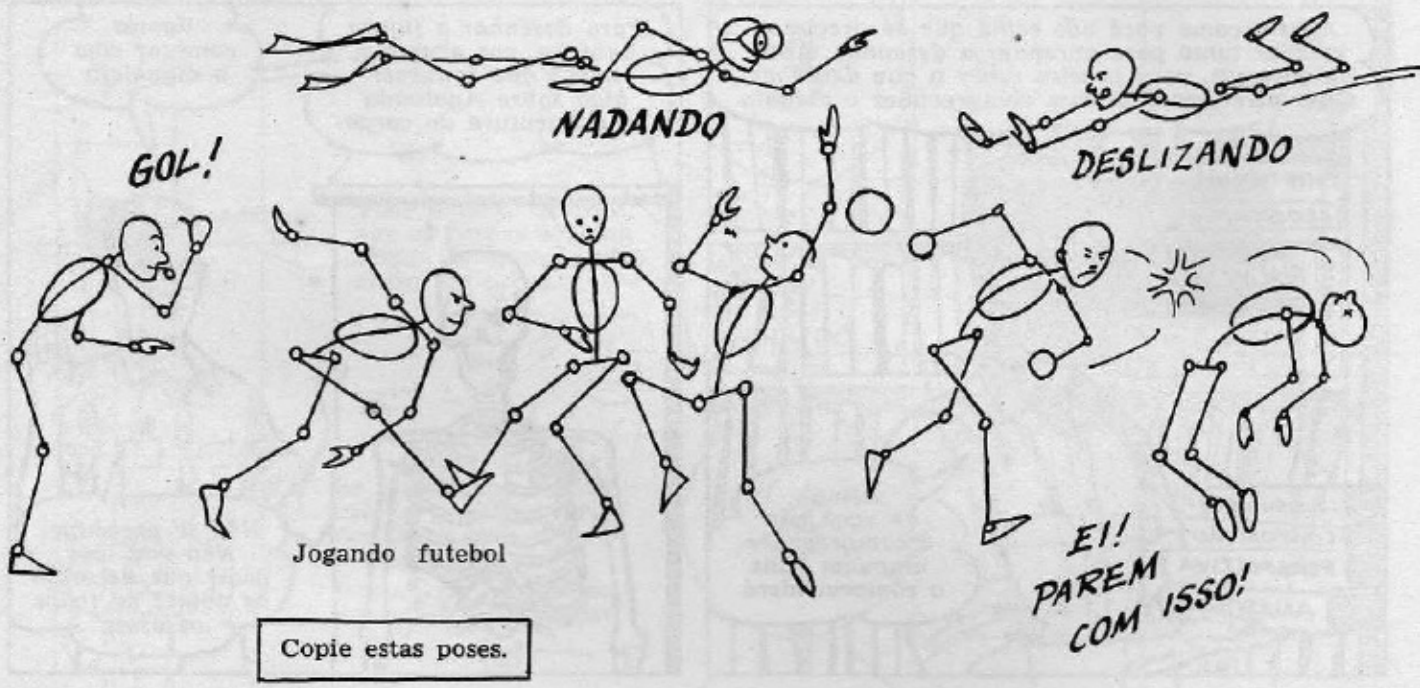
CABEÇA
PEITO
CINTURA
QUADRIS
PULSO
JOELHOS

Faça um simples oval para a cabeça.

Use pequenas circunferências para as juntas dos ossos.

LEMBRE-SE DAS PROPORÇÕES

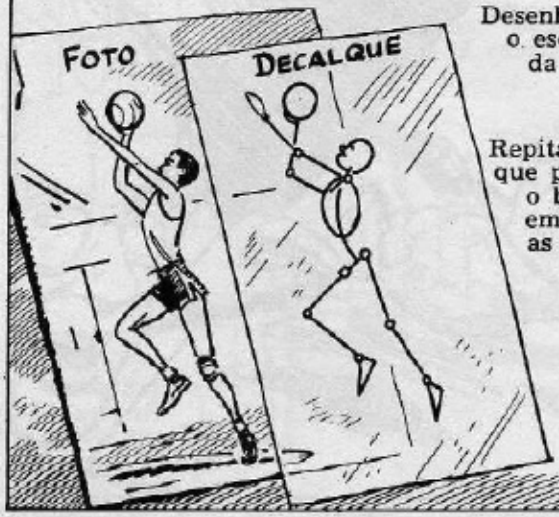
Você pode decalcar ou copiar estas figuras, até *senti-las* bem. Depois, tente inventar alguma.



Jogando futebol

Copie estas poses.

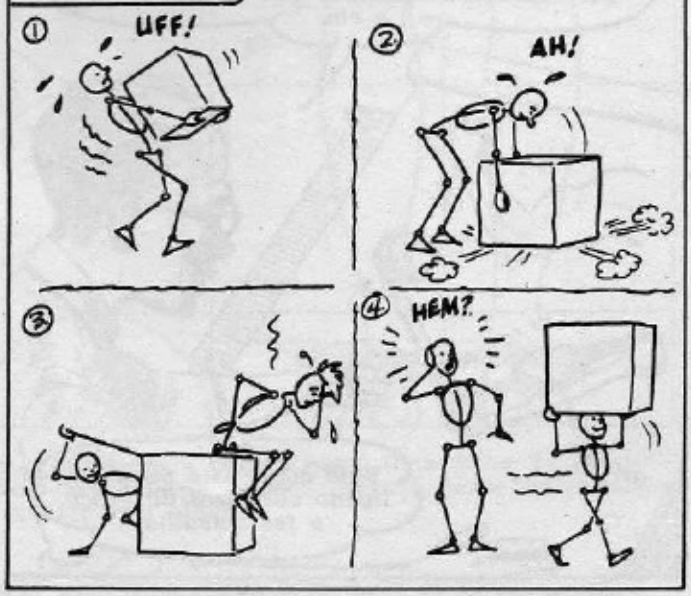
Se você tem dificuldade em criar suas próprias poses, coloque uma folha de papel de decalque por cima de uma fotografia de revista, como esta de um jogador de basquete.

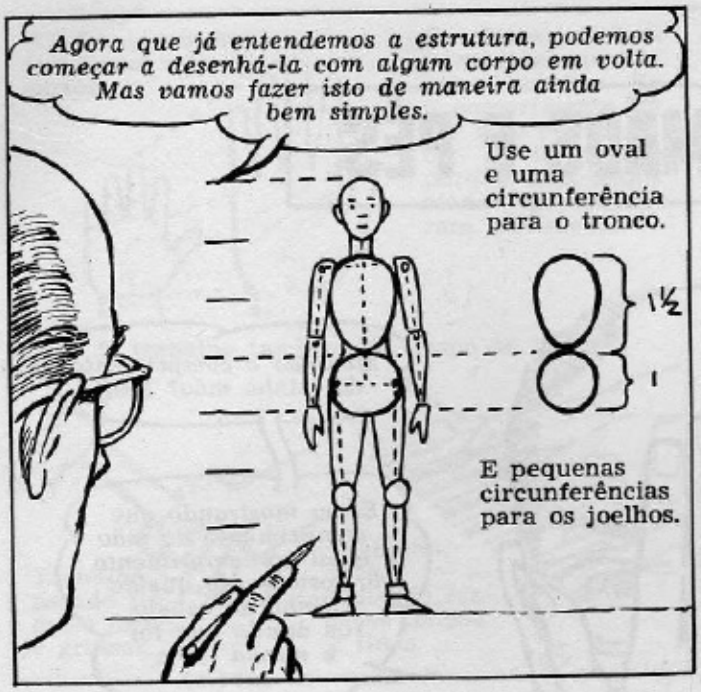


Desenhe apenas o esqueleto da foto.

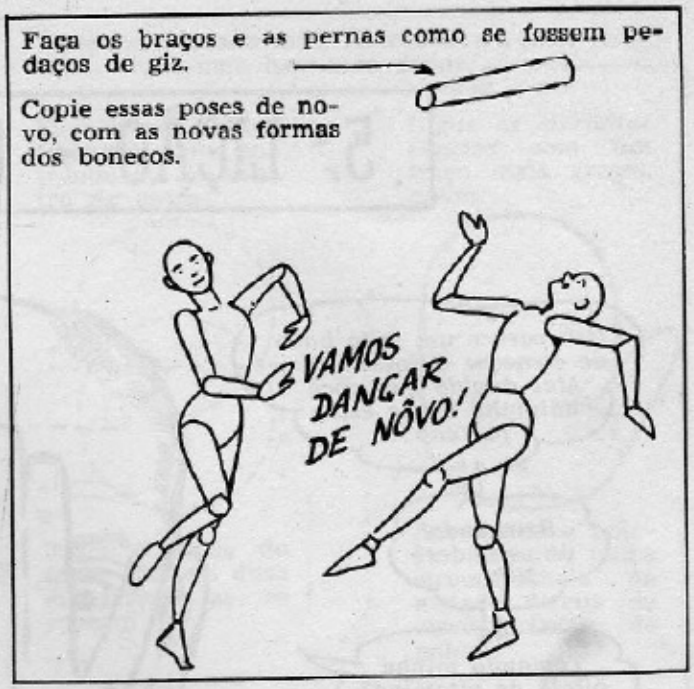
Repita isso até que possa *ver* o boneco em todas as poses.

Divirta-se fazendo uma tira em quadrinhos com esses bonecos.





Decalque as figuras da página ao lado, usando estas novas formas.



Seu desenho deve parecer como este.

5.ª LIÇÃO ★ MÃOS E PÉS

Isso parece um jeito bobo de começar a nossa lição. Mas duvido que você adivinhe o que estou fazendo...

Brincando de esconder? Não...

Tomando minha pílula de vitamina? Não...

Medindo o comprimento da minha mão? Sim!

Estou mostrando que o comprimento da mão é igual ao comprimento do rosto — do queixo à linha do cabelo (ou àquilo que foi a minha linha do cabelo).

Compare o comprimento da sua mão ao do seu rosto — e verá como é certa esta afirmativa. Lembre-se disso quando desenhar as mãos de uma figura.

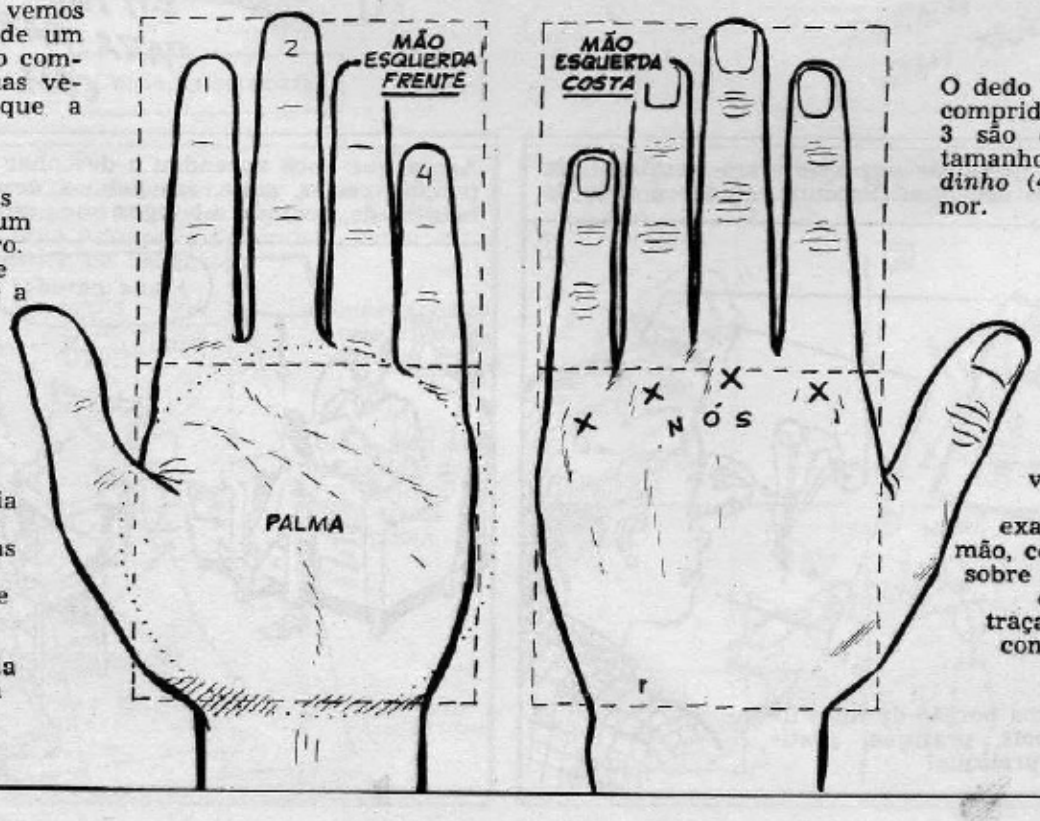
Comecemos encarando a mão de uma forma bem simples.

Deixando de fora o polegar, vemos que a mão de um adulto tem o comprimento duas vezes maior que a largura.

Desenhe dois quadrados, um sobre o outro. Onde eles se encontram é a linha do meio, lugar onde a mão se dobra.

Faça uma circunferência no quadrado de baixo, mas ligeiramente maior do que o quadrado. Esta circunferência será a palma da mão.

Repare que os nós (marcados com x) estão logo abaixo da linha do meio. Eles não estão em linha reta; seguem a curva do círculo.



O dedo 2 é o mais comprido. O 1 e o 3 são do mesmo tamanho. O *mindinho* (4) é o menor.

Você pode verificar as medidas exatas de sua mão, colocando-a sobre uma folha de papel e traçando o seu contorno com um lápis.

A mão de um bebê tem dedos mais curtos.

Os dedos crescem à medida que ficamos adultos. Se o comprimento da sua mão tem o dobro da largura, é porque seus dedos ainda não cresceram totalmente.

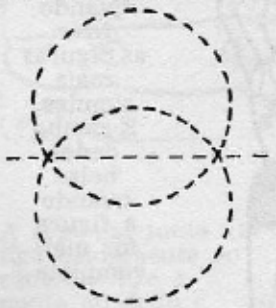
O trabalho também dá forma às mãos.

Trabalho pesado faz mãos fortes e grossas.

Trabalho leve e delicado faz mãos longas e finas.

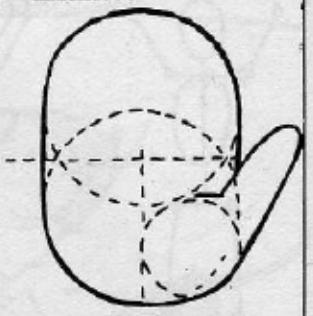
Desenhe, agora, a mão, na sua forma mais simples: como uma luva sem dedos.

Faça duas circunferências uma entrando até ao centro da outra.



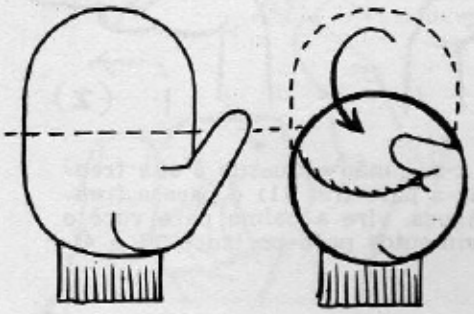
Trace a linha do meio onde as duas circunferências se cruzam.

Ligue as circunferências com um traço mais grosso, assim...



Acrescente o polegar, fazendo outra circunferência na metade direita da circunferência da palma.

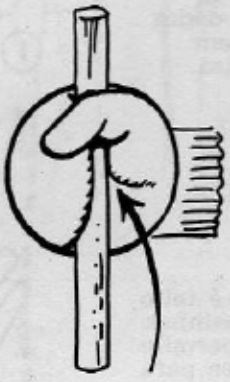
Quando a mão se dobra em direção ao punho, ela vai até ao meio.



Simplificando, podemos desenhar o punho fechado do mesmo tamanho que a circunferência da palma.

Decalque os dois desenhos acima. Depois, desenhe-os sem decalcar.

Quando a mão está segurando alguma coisa, é como um punho não totalmente fechado.

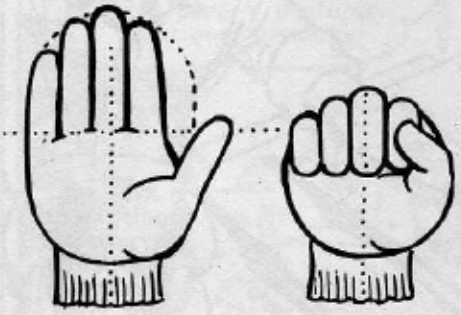


Observe que o objeto se encosta à pequena circunferência do polegar.

Segurando um objeto maior, o punho deve ficar mais aberto.

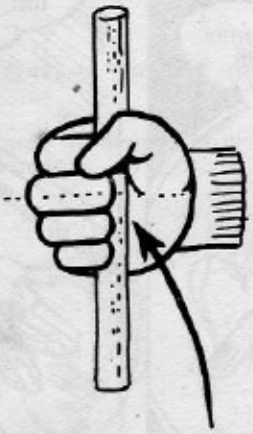
O objeto ainda se encosta à circunferência do polegar. Nessa posição, essa circunferência faz parte da palma da mão.

Agora, vamos fazer a mesma coisa com uma luva de dedos.



Divida a parte de cima em quatro dedos.

Faça o mesmo nesta posição...

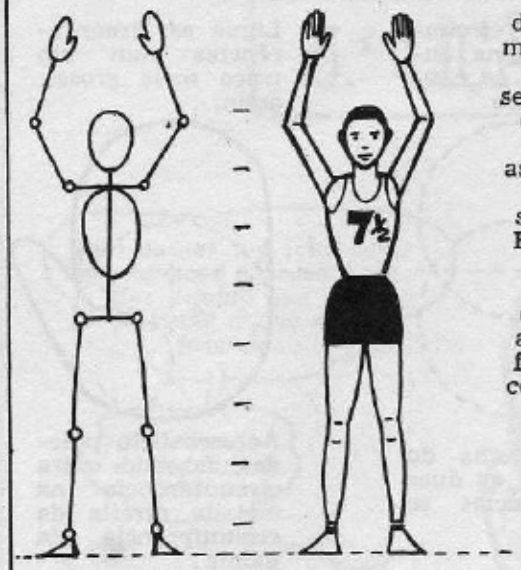


Faça o mesmo que no quadrinho acima deste.

...e nesta também.

Os dedos parecem bolinhas porque você está vendo apenas a ponta deles.

O método que acabei de lhes mostrar é a maneira mais simples de desenhar a mão



Tente desenhar mãos com luvas sem dedos, quando fizer as figuras mais simples. E ponha dedos nelas quando a figura for mais completa.

Procure fotografias de mãos nas revistas. Decalque-as como se estivessem com luvas sem dedos.

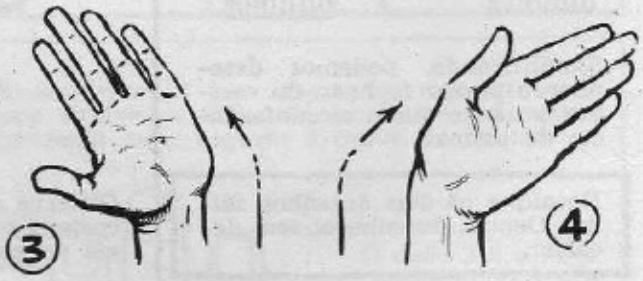
Isso o ajudará a *ver* a mão na sua forma simples Depois, faça os dedos da luva e terá a fórma mais simples dos dedos

Para desenhar a mão com mais pormenores, precisamos conhecê-la melhor

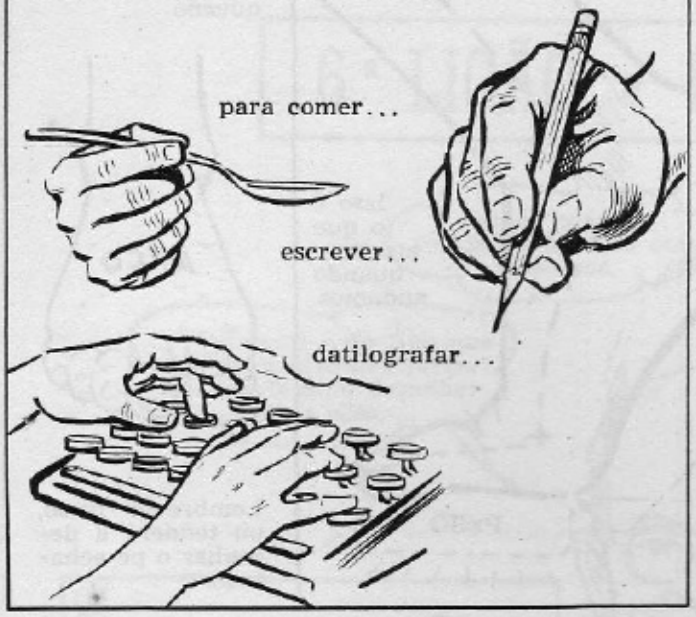
Aqui estão os ossos da mão. Repare que os ossos dos dedos se estendem até ao pulso.

O pulso é feito de oito ossinhos, o que lhe permite inclinar-se para frente, para trás e, até, para os lados.

Coloque a sua mão esquerda à sua frente. Incline-a para trás (1) e para a frente (2). Agora, vire a palma para você e faça movimentos para os lados (3 e 4).

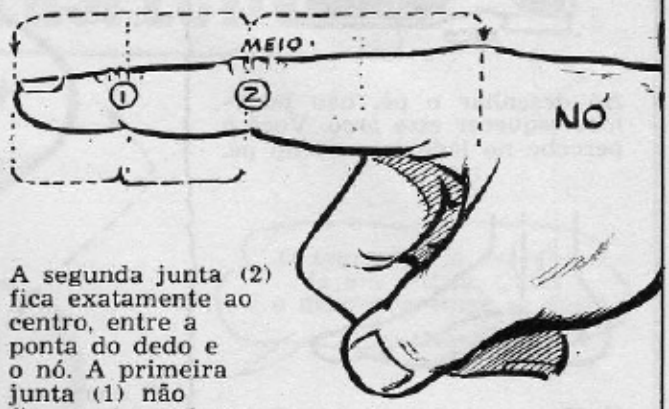


Sem essa habilidade de nossas mãos, não poderíamos usá-las, tal como o fazemos...



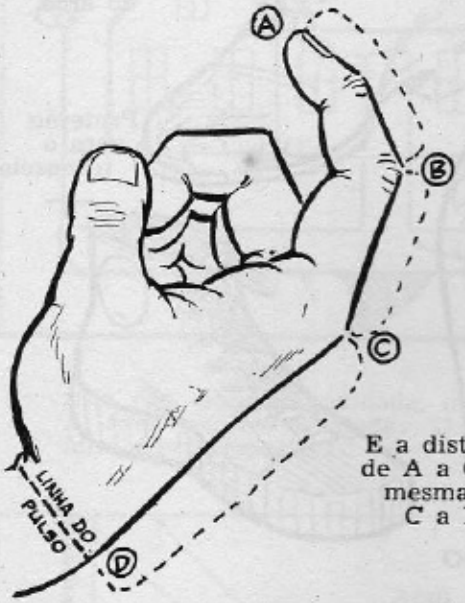
Mas esses movimentos fazem com que nossas mãos fiquem difíceis de serem desenhadas.

Estudemos, agora, o dedo.

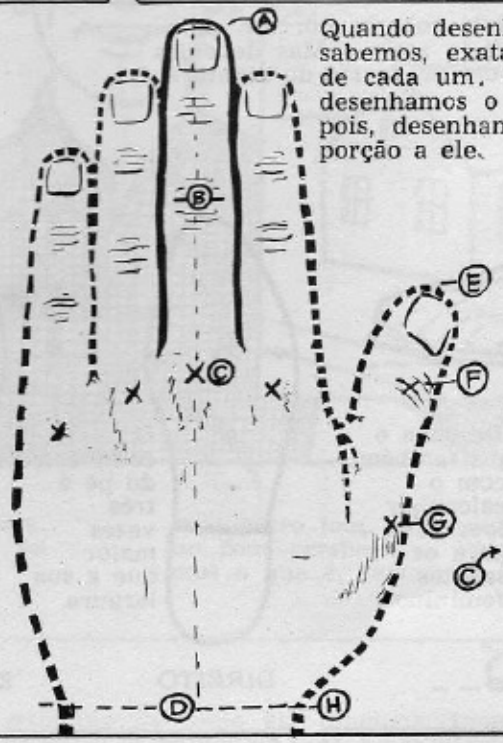


A segunda junta (2) fica exatamente ao centro, entre a ponta do dedo e o nó. A primeira junta (1) não fica exatamente ao centro entre a ponta do dedo e a junta. A unha ocupa a metade da distância entre a ponta do dedo e a primeira junta.

Essas proporções continuam verdadeiras quando dobramos o dedo. A distância de A a B é a mesma de B a C



E a distância de A a C é a mesma de C a D



Quando desenhamos o dedo na mão, sabemos, exatamente, o comprimento de cada um. Começando do nó (C), desenhamos o dedo mais longo Depois, desenhamos os outros em proporção a ele.

O nó do polegar (G) fica no centro da distância entre a ponta do dedo (E) e o pulso (H).

A junta (F) fica na mesma altura do nó do dedo maior (C)

Essa regra é válida mesmo quando fechamos a mão.

Pratique, desenhando apenas o contorno das mãos, até aprender as proporções. Depois, tente copiá-las de fotos de revistas. Peça a seus amigos que posem para você, e pratique, pratique, pratique.

É mais fácil aprender a desenhar o pé porque ele não muda de forma tanto quanto a mão.

Qual o tamanho do pé?

Varia de acordo com o comprimento do corpo

O pé é maior do que a cabeça pelo tamanho do dedão.

O pé é do mesmo tamanho que o braço — do pulso ao cotovelo

O pé é construído como um arco que suporta o peso do corpo. Esse arco age como uma mola ou "amortecedor de choques".

Esse mesmo arco existe em nossos sapatos.

Ao desenhar o pé, não podemos esquecer esse arco. Você o percebe no lado interno do pé.

Gente que tem esse arco pouco acentuado tem *pé chato*: cansa-se mais e move-se com menos liberdade.

Os dedos permitem que apoiemos o corpo numa das extremidades do arco sem perdermos o equilíbrio.

Isso é o que acontece quando andamos.

O arco tem o dobro do tamanho do dedão.

PESO

Visto de frente, o pé também é arqueado.

Lembre-se disso, ou tenderá a desenhar o pé achatado.

Freqüentemente, o pé está coberto por um sapato. Pratiquemos desenhá-lo assim. Mas devemos nos lembrar de que há um pé *dentro* do sapato.

O cadarço do sapato segue a parte superior do arco.

Proteção para o tornozelo.

Desenhe o pé, também, com o calcanhar levantado — para os sapatos femininos.

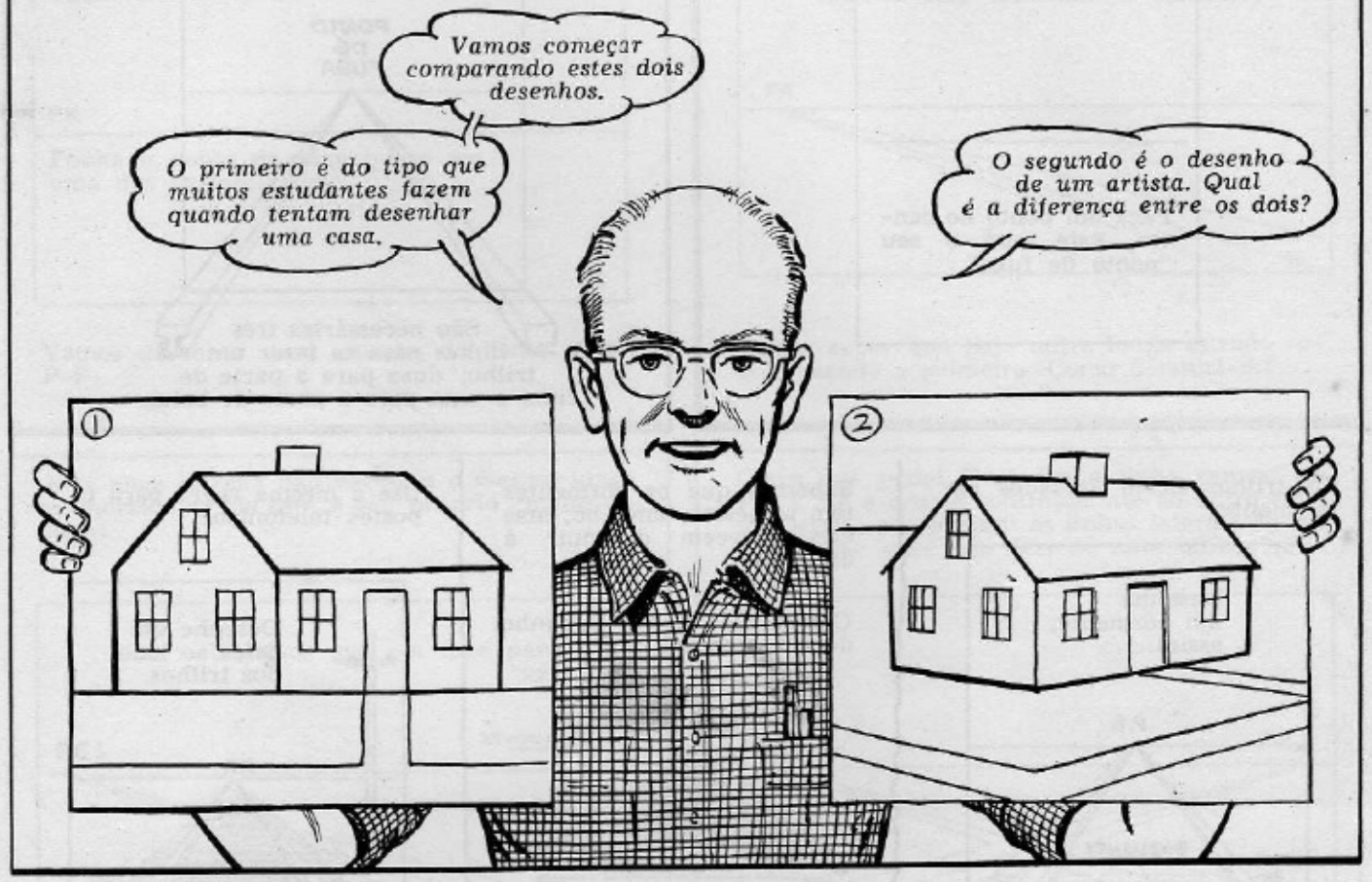
O comprimento do pé é três vezes maior que a sua largura.

DIREITO ESQUERDO

A perna tem dois ossos, assim como o antebraço; mas esses ossos suportam o peso do corpo e não se entrecruzam como os do membro superior — assim, o pé não pode girar como a mão.

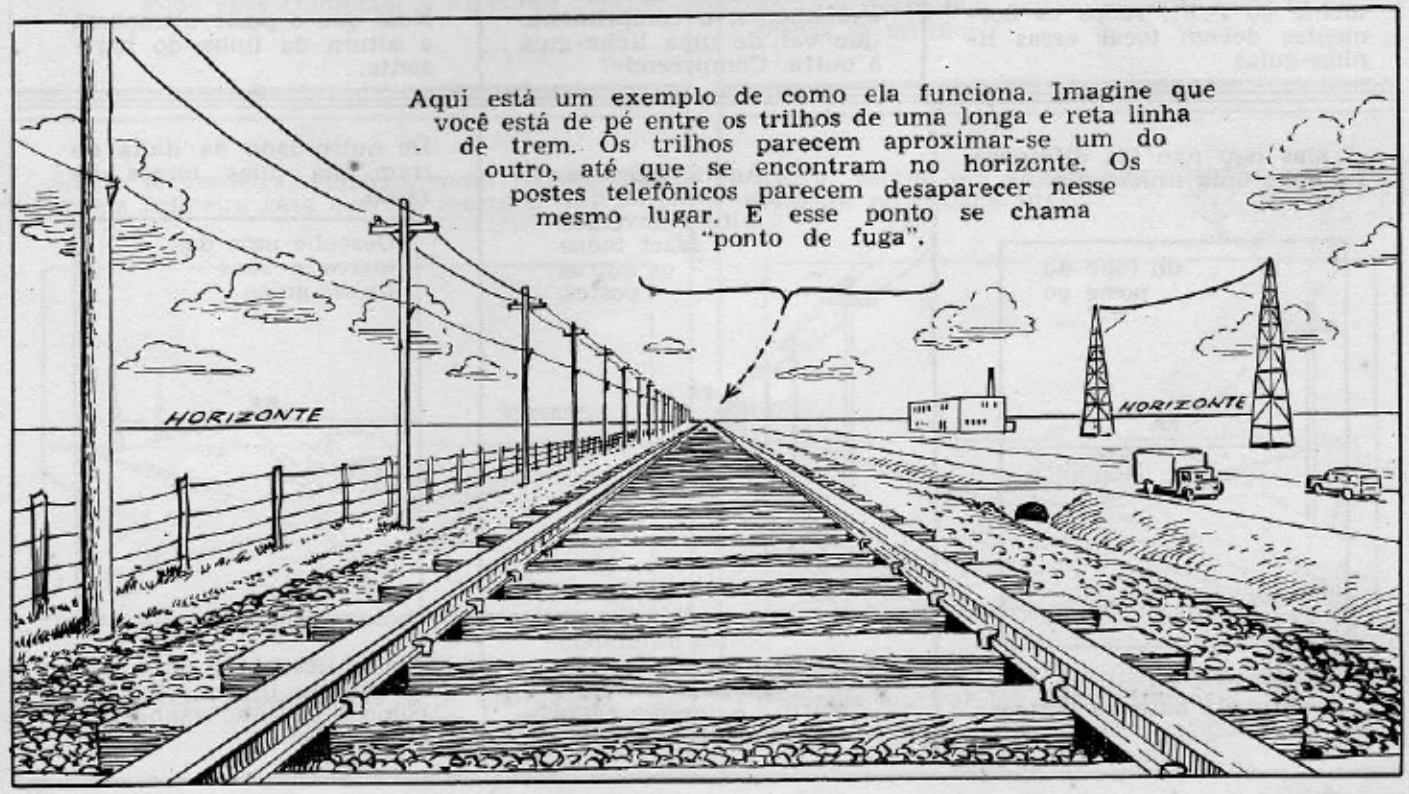
As extremidades desses ossos formam o que chamamos de tornozelo.

6.ª LIÇÃO ★ PERSPECTIVA

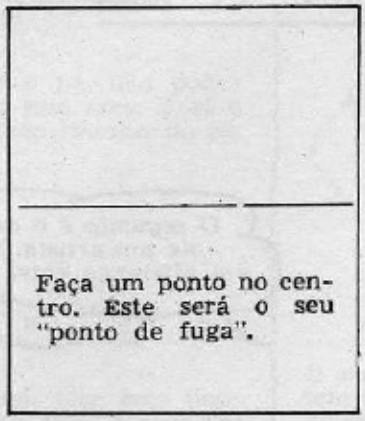


Este não tem profundidade, nem distância. A casa parece achatada. O desenho foi feito *sem* perspectiva.

Este outro tem profundidade. Foi desenhado *com* perspectiva. Vejamos se descobrimos o que é, realmente, perspectiva.

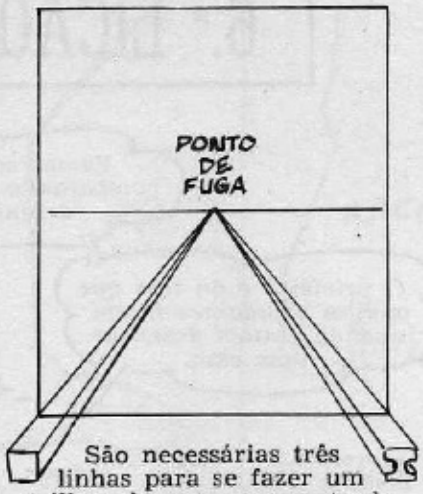


Numa folha de papel, trace uma linha de horizonte.



Faça um ponto no centro. Este será o seu "ponto de fuga".

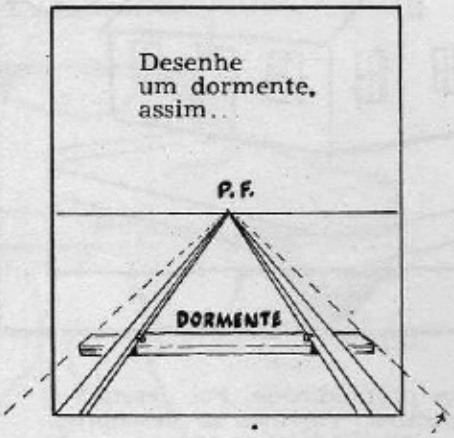
Usando uma régua, desenhe os trilhos desse "ponto de fuga" até os cantos do papel.



São necessárias três linhas para se fazer um trilho: duas para a parte de cima e uma para a parte de baixo.

Os trilhos ficam apoiados em dormente.

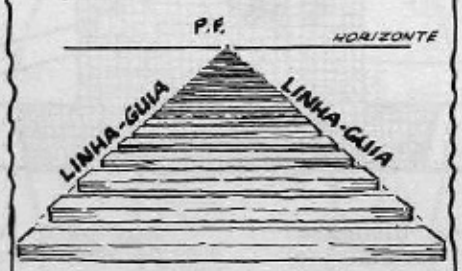
Desenhe um dormente, assim..



Com uma linha tracejada, ligue as extremidades do dormente ao P.F. Todos os dormentes devem tocar essas linhas-guias.

Sabemos que os dormentes tem o mesmo tamanho; mas êles parecem diminuir à distância.

Como saber de que tamanho devemos desenhá-lo?



Os dormentes devem ter, exatamente, o comprimento que vai de uma linha-guia à outra. Compreende?

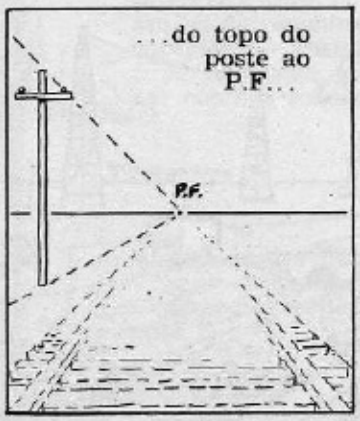
Use a mesma regra para os postes telefônicos.

Desenhe um deles ao lado dos trilhos.

Note que o poste ultrapassa a altura da linha do horizonte...

...mas isso não faz diferença. Desenhe uma linha-guia...

...do topo do poste ao P.F...



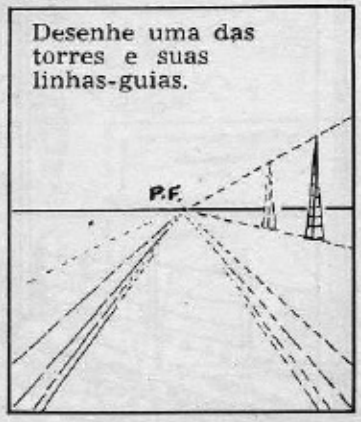
...e outra, da base do poste ao P.F.

Agora, sabemos, exatamente, de que altura devemos fazer todos os outros postes.

Repare:, à medida que os postes diminuem, diminue sua largura e o espaço entre um e outro. A mesma regra se aplica aos dormentes.

Do outro lado da linha do trem, há duas torres de rádio.

Desenhe uma das torres e suas linhas-guias.



Agora, desenhe a outra torre entre as linhas-guias. Viu como o desenho ganha profundidade?

O ponto de fuga não precisa estar sempre no centro do desenho. Pode estar em qualquer lugar da linha do horizonte.

Pegue outra folha de papel. Coloque-a em sentido horizontal, assim:

Faça uma linha do horizonte.

P.F.

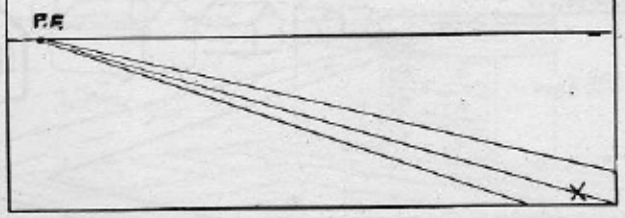
Ponha o ponto de fuga quase em uma das extremidades.

X

Vamos desenhar uma estrada, do canto X ao P.F

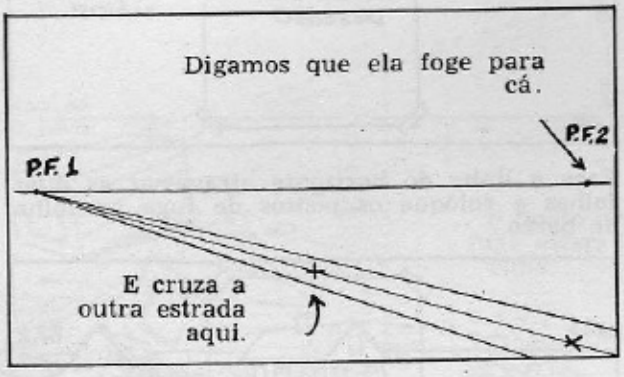
Trace a linha central da estrada, de X ao P.F. Depois, traçe as outras duas linhas, cada uma de um lado.

Assim, ela nos parece uma longa estrada reta cruzando o deserto.



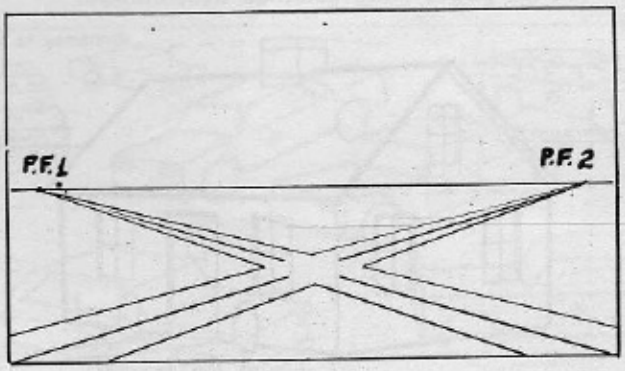
Vamos supor que haja outra longa estrada reta cruzando a primeira. Como desenhá-la?

Esta nova estrada não vai para o mesmo lugar do horizonte. Ela tem o seu próprio ponto de fuga.



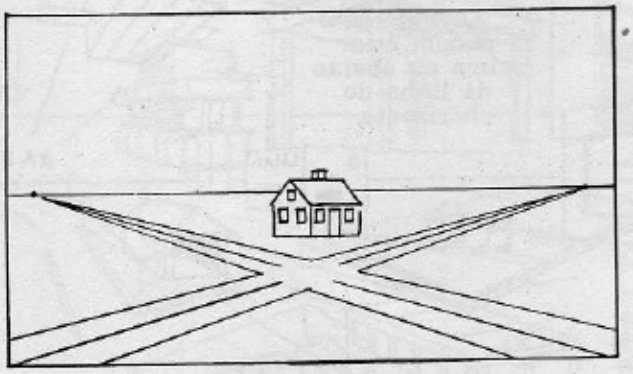
Pode você completar o desenho?

Claro que pode! Você fez a linha central de P.F. 2 até à cruz e continuou até ao outro canto. Depois, acrescentou as linhas laterais da estrada. (Se você não fez, dê uma olhada aí!)



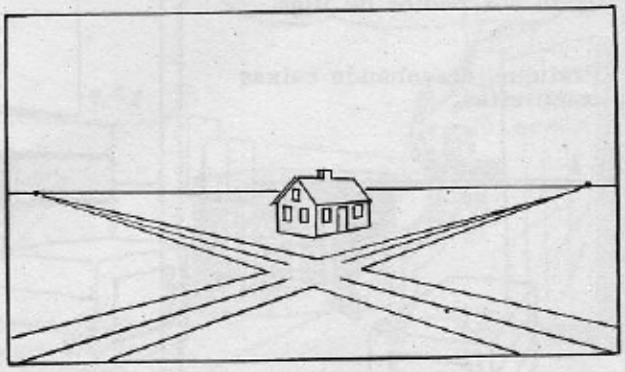
Agora, vamos construir uma casa na esquina. Vejamos onde, exatamente, colocá-la. A quina da casa ficará logo acima do ponto onde as estradas se cruzam.

Só de brincadeira, vejamos como ficaria, ali, aquela primeira casa que lhe mostrei.



Não parece muito certa, não é?

Agora, vamos ver aquela segunda casa, exatamente no mesmo lugar.

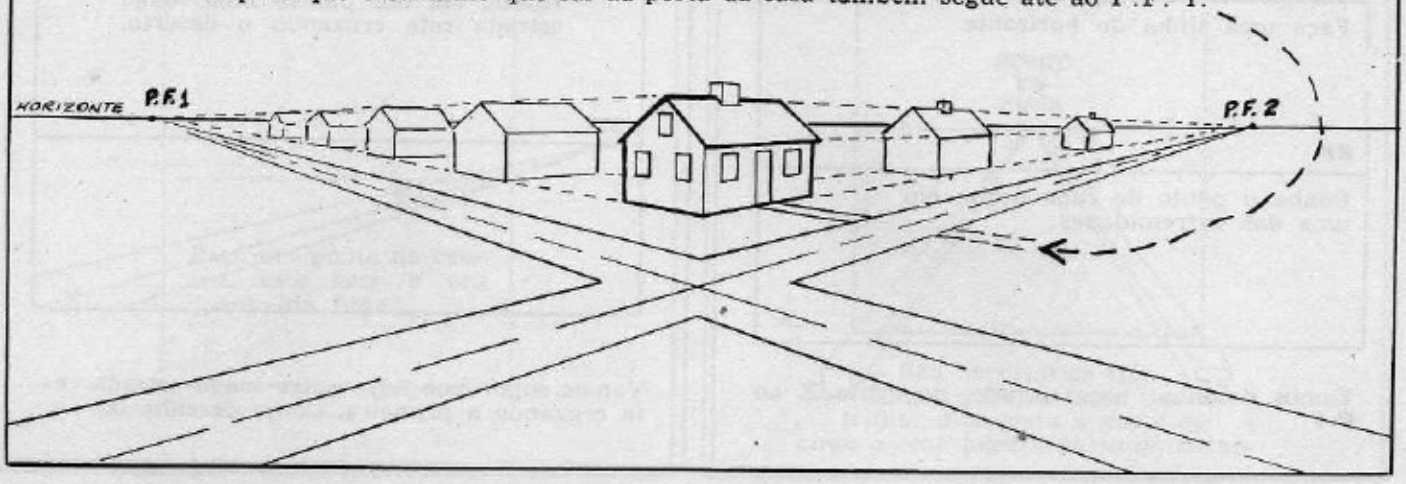


Parece melhor, não é? Ampliado este desenho, podemos mostrar-lhe como fizemos.

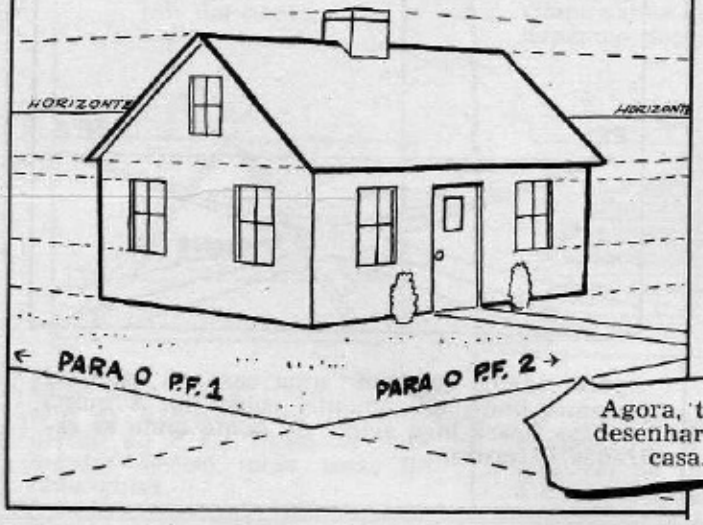
Como os lados desta casa são paralelos às estradas, podemos usar os mesmos pontos de fuga para nossas linhas-guias.

Imagine que há uma fila de casas até ao P.F. As partes mais alta e mais baixa de cada casa tocam as linhas-guias.

Repare que o caminho que sai da porta da casa tambem segue até ao P.F. 1.



E se quiséssemos desenhar a casa em primeiríssimo plano? Não poderíamos localizar nossos "pontos de fuga" dentro do desenho. Assim, teríamos que encontrá-los fora do papel onde estamos desenhando.



Agora, tente desenhar esta casa.

Para praticar, fixe o papel em que você está desenhando numa outra folha maior.

Faça a linha do horizonte atravessar as duas folhas e coloque os pontos de fuga na folha de baixo.

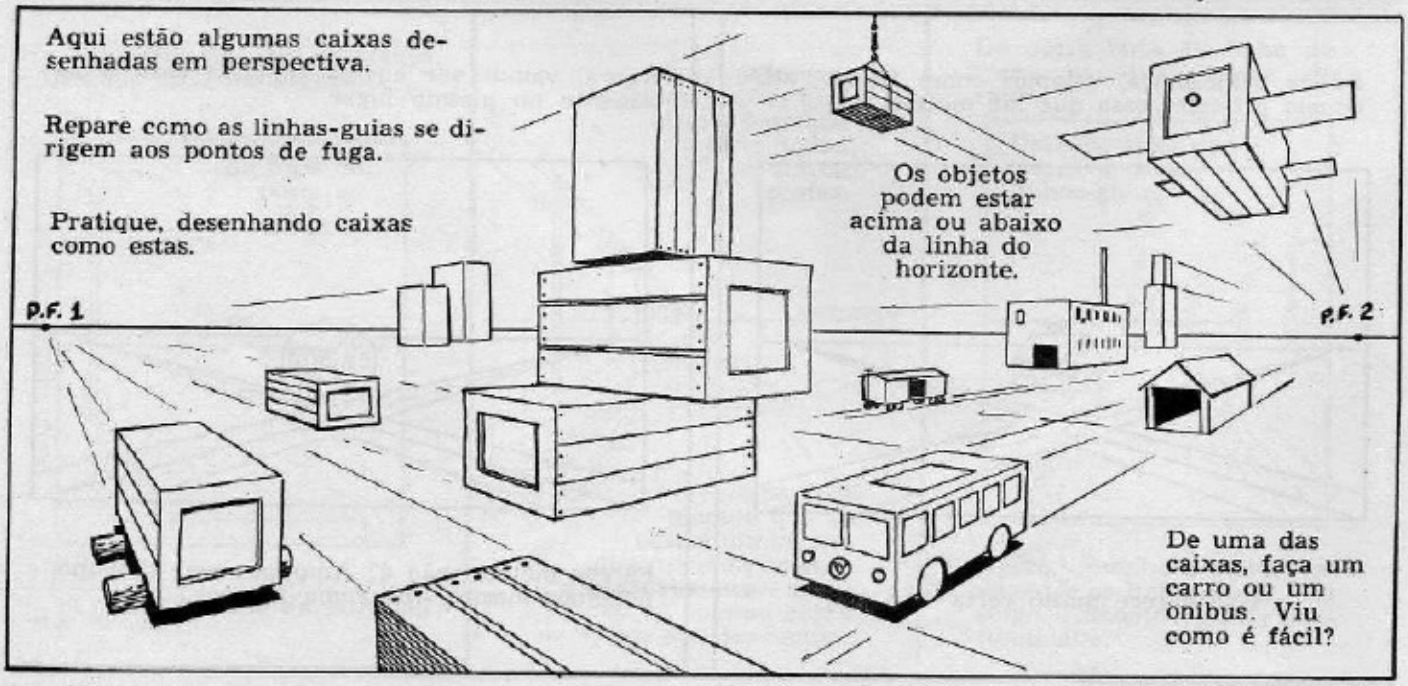
Use a régua para fazer as linhas-guias.

Aqui estão algumas caixas desenhadas em perspectiva.

Repare como as linhas-guias se dirigem aos pontos de fuga.

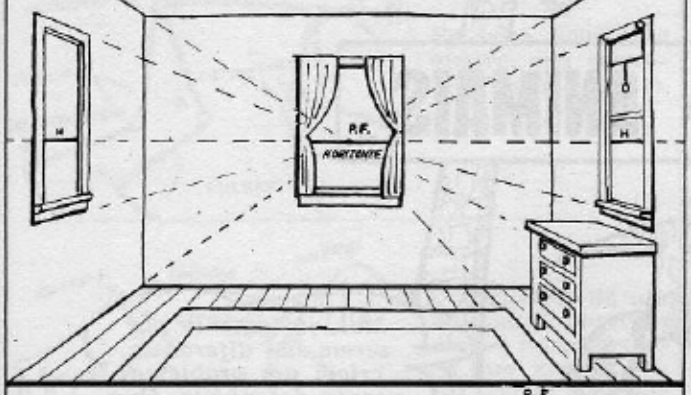
Pratique, desenhando caixas como estas.

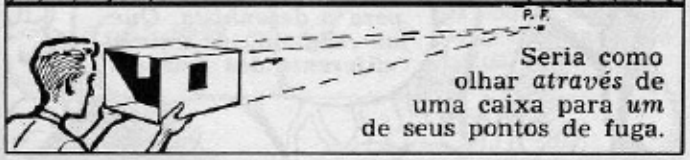
Os objetos podem estar acima ou abaixo da linha do horizonte.



De uma das caixas, faça um carro ou um onibus. Viu como é fácil?

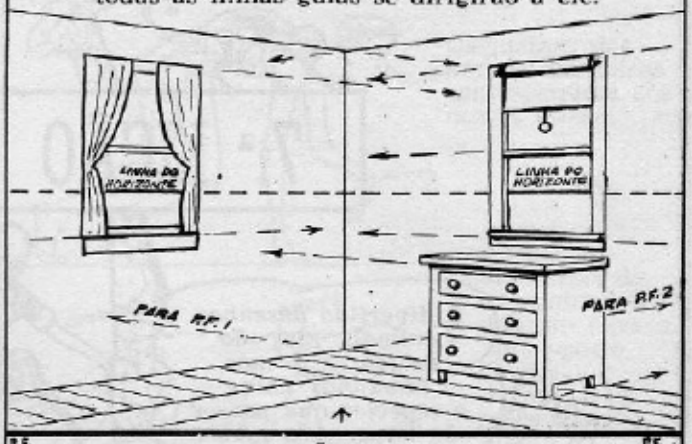
Vejamos uma caixa por dentro. Vamos fazer dela um aposento. Se olharmos uma parede deste ângulo, o ponto de fuga das paredes laterais é bem em frente.





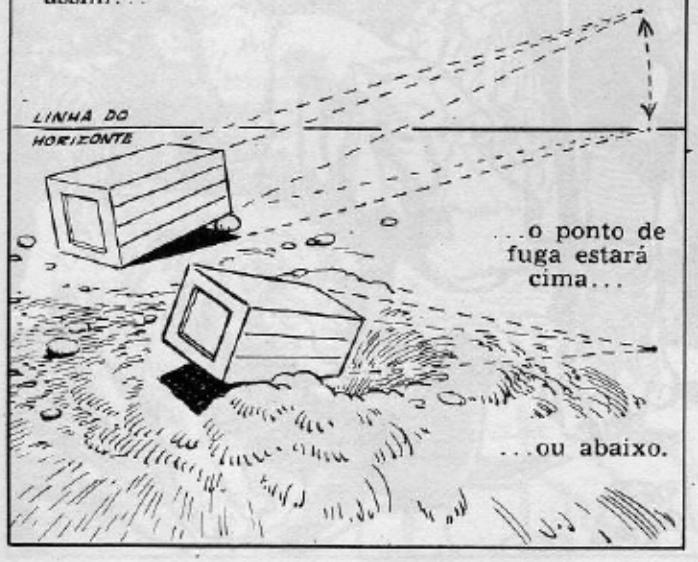
Seria como olhar *através* de uma caixa para *um* de seus pontos de fuga.

Se olharmos de frente para um canto, os dois pontos de fuga estarão fora do desenho, mas todas as linhas-guias se dirigirão a ele.



Olhando para um canto

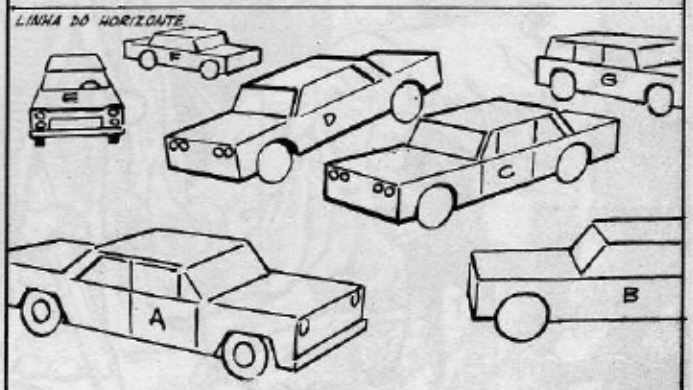
Os pontos de fuga de objetos que estão no *nível* do horizonte estão *sempre* sobre a linha do horizonte. Mas, se inclinarmos esse objeto, assim...



...o ponto de fuga estará cima...

...ou abaixo.

Isso poderá lhe parecer confuso a princípio, mas o ajudará a fazer seu desenho na posição correta. Você saberá dizer qual destes carros não está ao nível do chão?



Carro D. Se prolongarmos suas linhas-guias, acharemos seu ponto de fuga acima do horizonte.

Para praticar, tente desenhar vários objetos com aparência de caixa, usando dois pontos de fuga.

Agora, tente fazer outros tipos. Desenhe-os, primeiro, dentro de uma caixa; depois, apague a caixa. Você se surpreenderá como sairão bem.

7.ª LIÇÃO ★ ANIMAIS

É divertido desenhar animais. Eles são de tantas formas, tamanhos, cores e espécies, que parece não haver dois iguais.

Mas, justamente por serem tão diferentes, criam um problema para o desenhista. Que faz cada tipo de animal diferente dos outros?

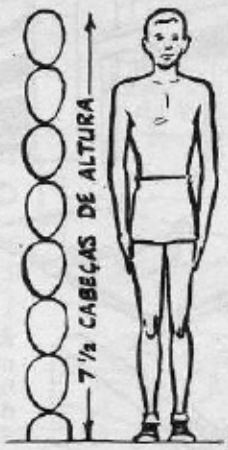
Não são apenas os chifres, as patas, as listras ou as manchas.

Você não pode desenhar uma tromba num alce e chamá-lo de elefante.. ou desenhar listras numa vaca e chamá-la de zebra...

Saiam da frente!

...ou asas numa tartaruga e chamá-la de papagaio.

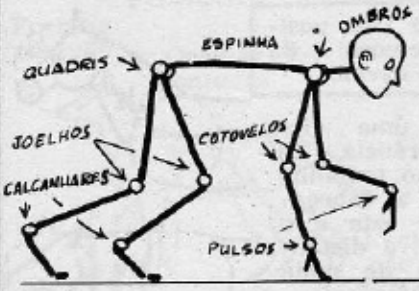
A *primeira coisa* que um artista deve olhar ao desenhar um animal são as suas *proporções*.



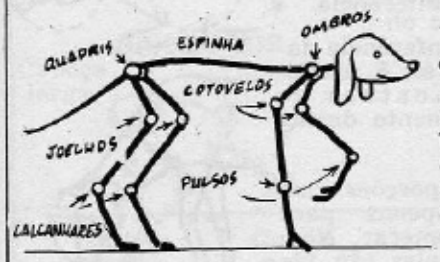
Lembra-se de quando estudamos as proporções da figura humana? Temos que fazer o mesmo em relação ao animal. Se não o fizermos, ele não parecerá real, embora desenhemos, magnificamente, o seu "equipamento especial".

Isto é um elefante ou um cachorrinho?

Precisamos conhecer um pouco da anatomia dos animais, especialmente do esqueleto.



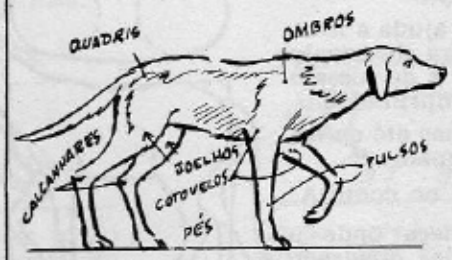
Se você ficasse de quatro, seu esqueleto ficaria assim.



O esqueleto de um animal é parecido com o nosso, exceto que alguns ossos podem ser mais compridos ou mais curtos.

Repare que os joelhos e os cotovelos de um animal estão mais perto do corpo.

Os joelhos das pernas dianteiras correspondem aos nossos pulsos.



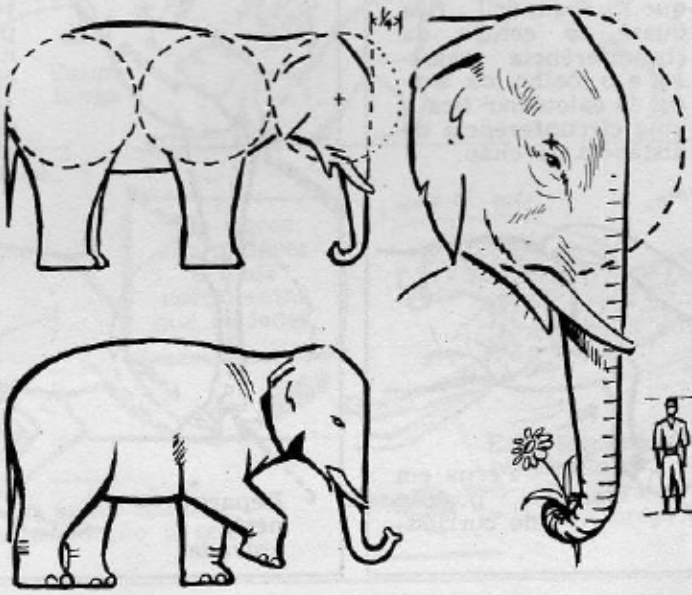
As pernas dianteiras de um animal se dobram para o *lado oposto* de suas pernas. Não se esqueça disso!

É hora de desenhar sozinho.

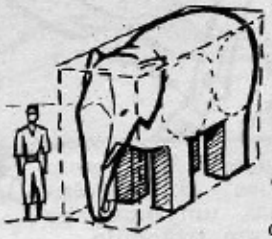
ELEFANTES

Vamos começar com eles, pois são os maiores animais terrestres. Há dois tipos: o africano e o indiano. Desenharemos o indiano — o elefante de circo.

1. Faça duas circunferências para o corpo.
2. Desenhe as pernas. Elas são menores que a grossura do corpo. Paradas, partem, exatamente, dos centros das circunferências.
3. A cabeça é uma terceira circunferência, menos ¼ da parte da frente.
4. A tromba se afina para baixo. Dá para arrastar um pedaço de sua ponta no chão.
5. A cauda atinge o calcanhar.



6. O olho fica perto do centro da circunferência.
7. As presas começam na parte de baixo do círculo e nascem sob a tromba.

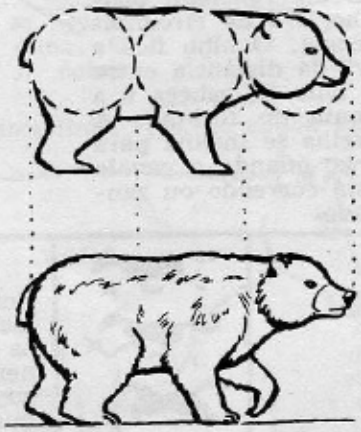


Agora, tente desenhar o elefante numa caixa (em perspectiva).

URSOS

Têm proporções semelhantes às dos elefantes. Há muitas espécies de ursos. O mais comum é o *urso pardo*.

1. Faça duas circunferências para o corpo e uma para a cabeça.
2. As pernas são menores que a grossura do corpo. Os calcanhares quase tocam no chão.
3. A cabeça não se estende além da terceira circunferência.
4. A pequena cauda vai até à altura da linha central das circunferências.



A cabeça fica, praticamente, na mesma linha do corpo.

5. O formato da cabeça é parecido com a do cachorro. O focinho é maior e sem pêlo. As orelhas são arredondadas e ficam na borda superior da circunferência, assim como a gola de pêlos.

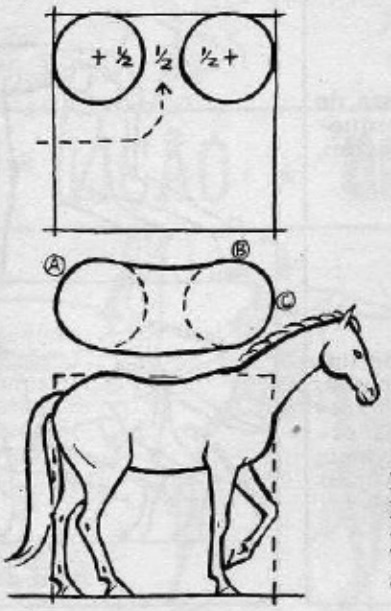
Todos os ursos têm pernas e os pés um pouco para dentro.

6. Visto de frente: a circunferência tracejada é a do corpo. Faça uma circunferência menor para a cabeça. O nariz é preto e triangular, e os olhos obliquos.

CAVALOS

Variam em tamanho e forma. Cavalos de corrida são esguios e têm pernas compridas. Cavalo de trabalho são pesados e de pernas curtas. Desenharemos um que fique na média.

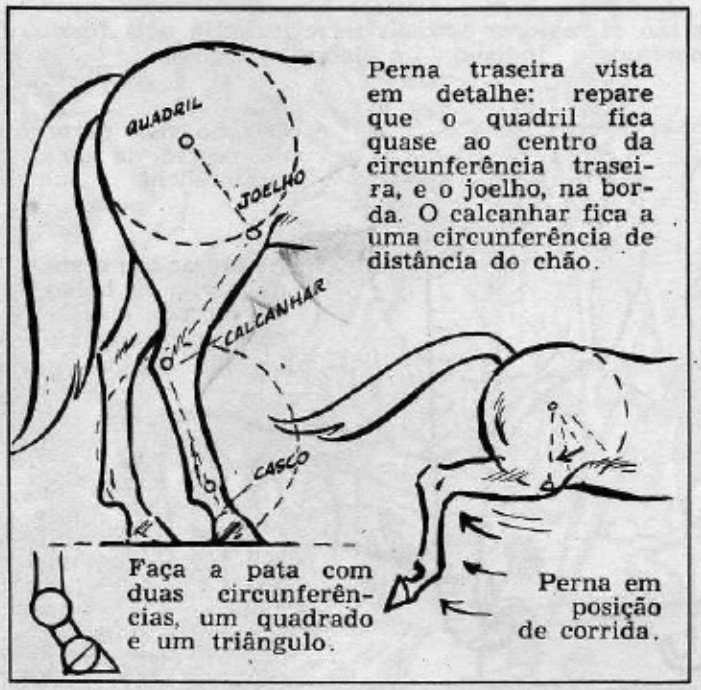
1. Desta vez, desenhe um quadrado.
2. Faça duas circunferencias nos cantos superiores. O espaço entre eles é a metade do diâmetro das circunferências.
3. Ligue as circunferências a fim de formar o corpo do cavalo. Faça-o um pouco curvado no meio.
4. O quadrado nos ajuda a lembrar que a altura do cavalo (fora a cabeça) é do mesmo tamanho do comprimento.
5. Desenhe as pernas até ao lado inferior do quadrado.
6. A cauda começa no ponto A.
7. O pescoço começa onde o círculo toca o quadrado (pontos B e C).



Aqui estão três posições do pescoço e da cabeça do cavalo.

8. Use uma circunferência do mesmo tamanho para a cabeça. Entre esta e o corpo, a distância é de meia circunferência.
9. A circunferência da cabeça só é usada para mostrar o comprimento desta.

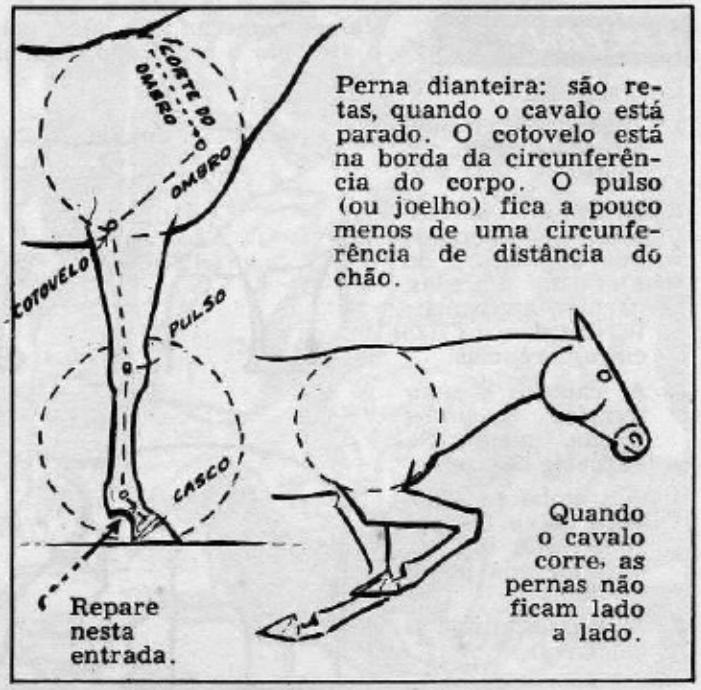
Estas são proporções simplificadas, apenas para ajudá-lo a começar. Nem todos os cavalos são tão simples.



Perna traseira vista em detalhe: repare que o quadril fica quase ao centro da circunferência traseira, e o joelho, na borda. O calcanhar fica a uma circunferência de distância do chão.

Faça a pata com duas circunferências, um quadrado e um triângulo.

Perna em posição de corrida.



Perna dianteira: são retas, quando o cavalo está parado. O cotovelo está na borda da circunferência do corpo. O pulso (ou joelho) fica a pouco menos de uma circunferência de distância do chão.

Repare nesta entrada.

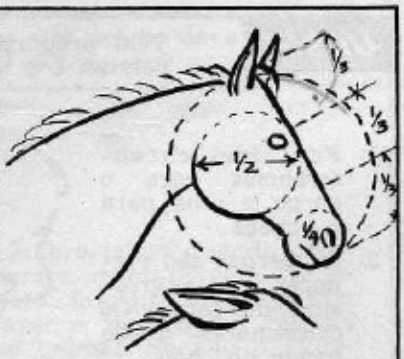
Quando o cavalo corre, as pernas não ficam lado a lado.

A maioria dos quadrúpedes move as pernas dianteiras na direção oposta da das pernas traseiras, quando caminhando ou trotando.

Perna esquerda para frente.

Perna direita para frente.

A cabeça não deve ser maior que cada circunferência do corpo. A face tem meia circunferência; o focinho, 1/4 de circunferência. O olho fica a 1/3 da distância entre o topo da cabeça e a ponta do focinho. A orelha se inclina para trás, quando o cavalo está correndo ou zangado.



Galopando

Pernas traseiras para frente
Pernas dianteiras para trás

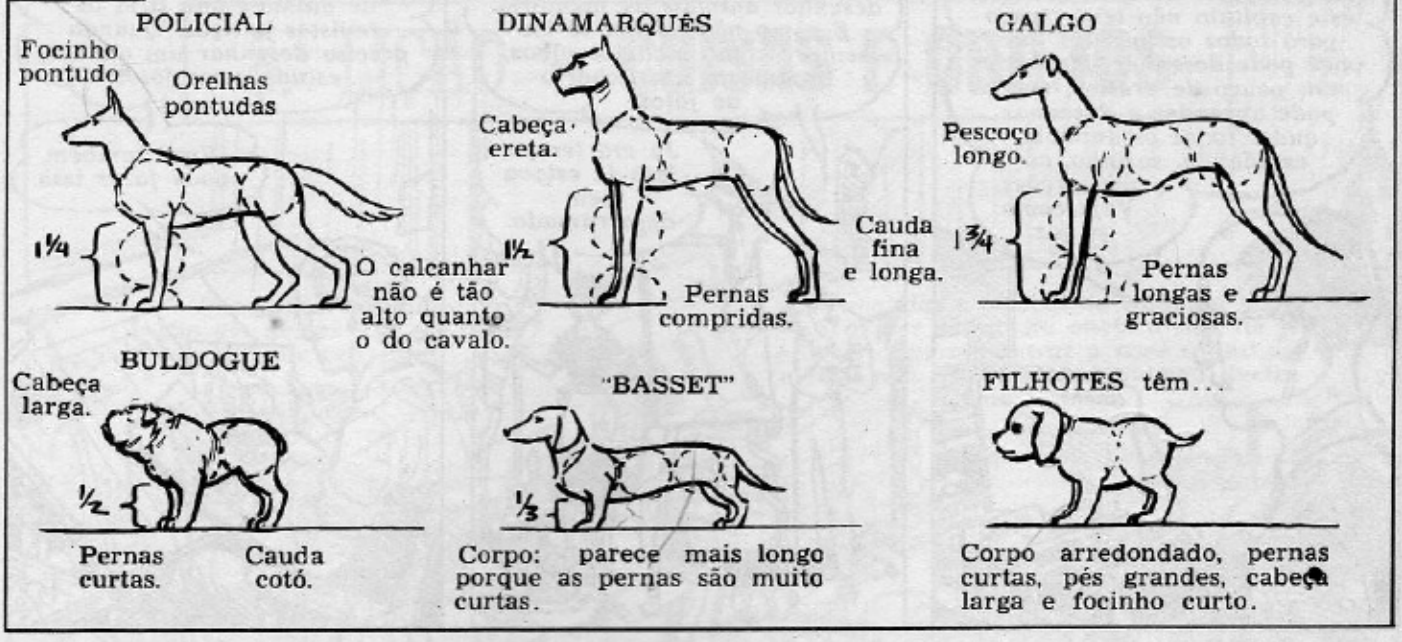
Pernas dianteiras para frente
Pernas traseiras para trás

Assim é errado

Correndo, um cavalo não toca o chão com todos os pés ao mesmo tempo, nem tira todos do chão ao mesmo tempo (exceto quando pula). Cada pé agüenta o peso do corpo de uma vez.

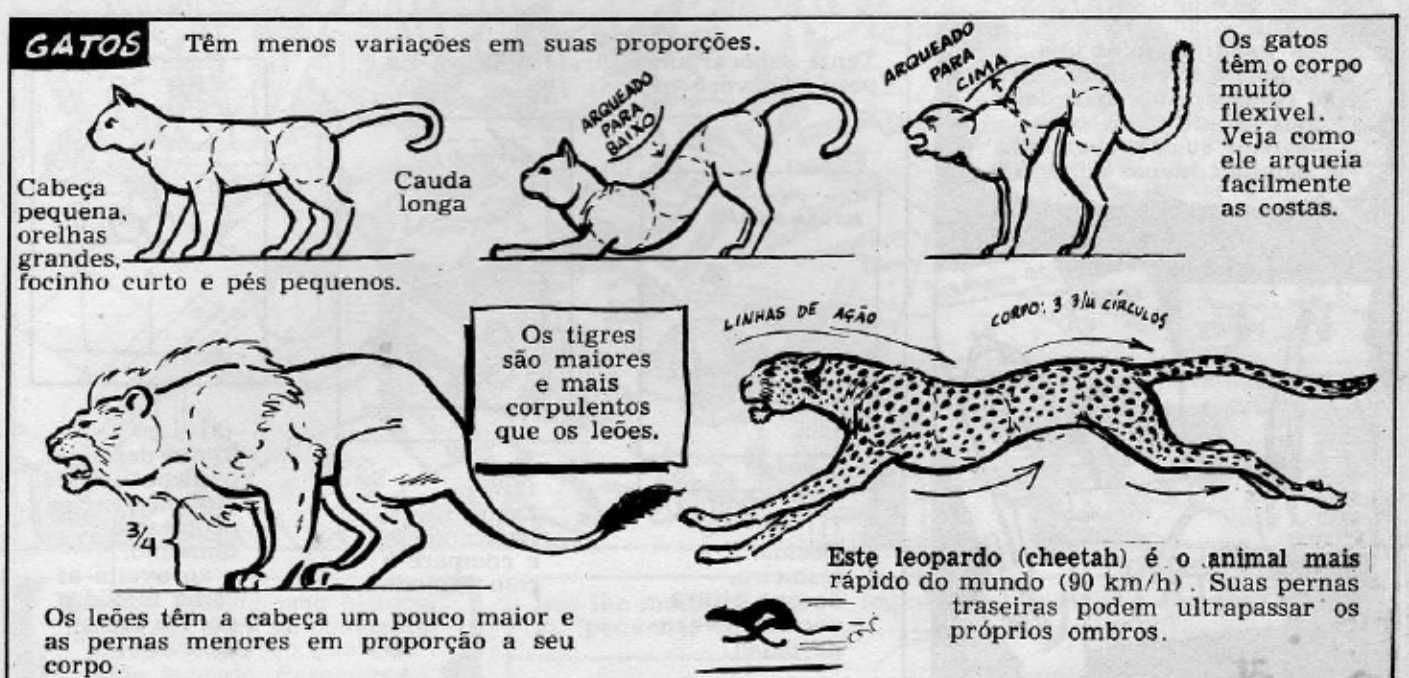
CÃES

Variam em forma e tamanho, mais do que os cavalos.



GATOS

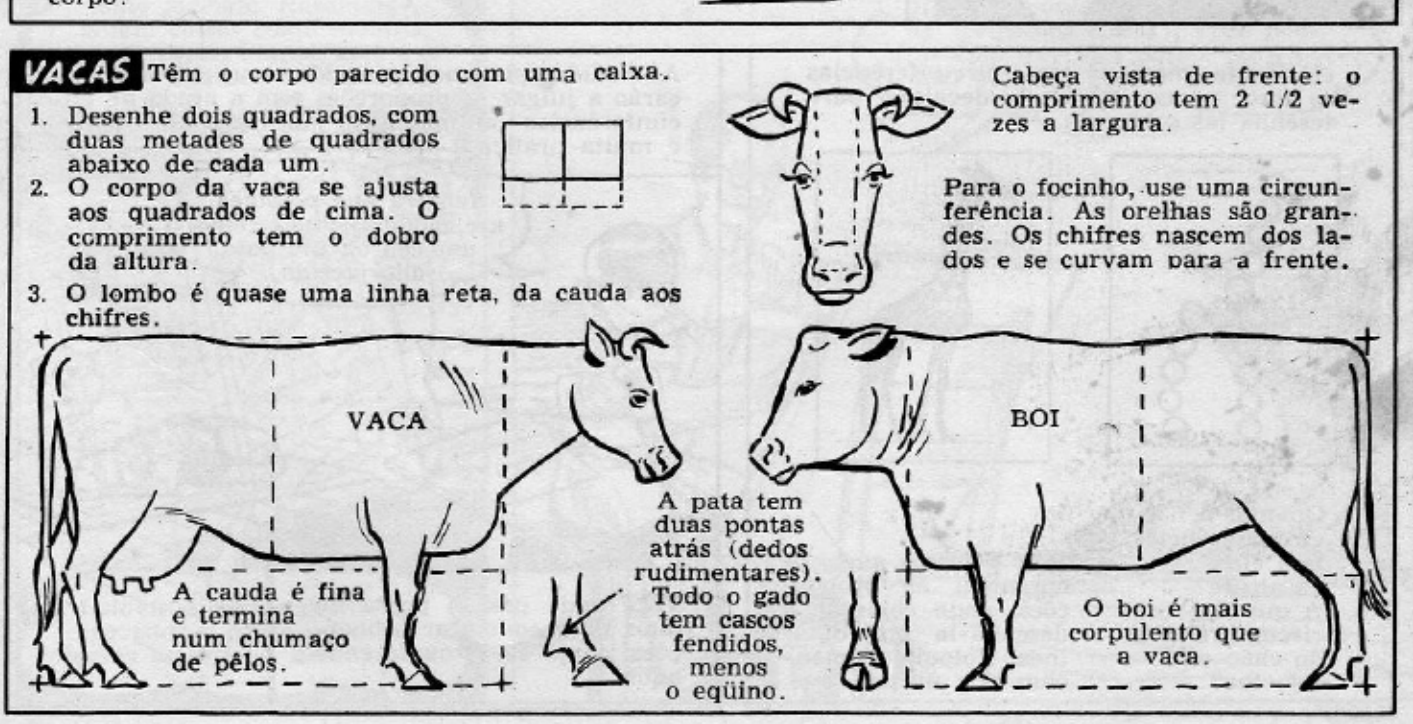
Têm menos variações em suas proporções.

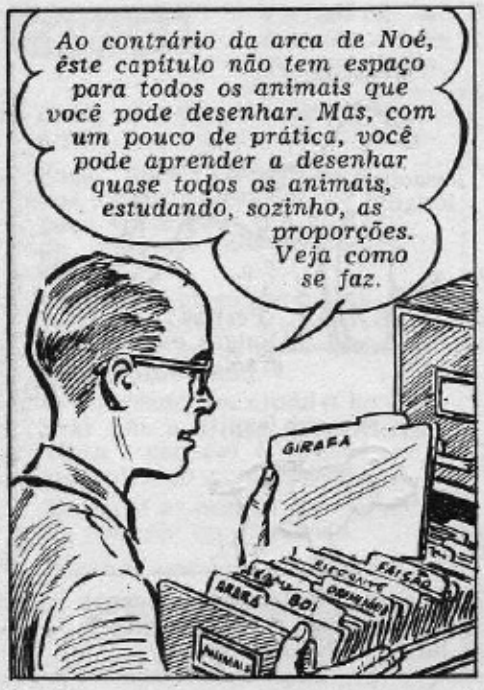


VACAS

Têm o corpo parecido com uma caixa.

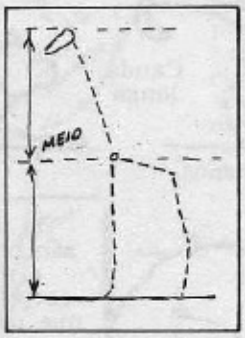
1. Desenhe dois quadrados, com duas metades de quadrados abaixo de cada um.
2. O corpo da vaca se ajusta aos quadrados de cima. O comprimento tem o dobro da altura.
3. O lombo é quase uma linha reta, da cauda aos chifres.



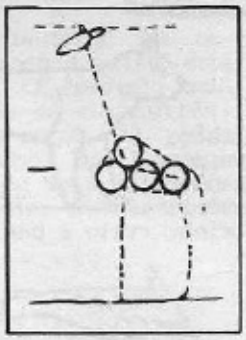


Tente esboçar uma girafa. Faça-a na pose que você quiser.

(1) Decida, primeiro, de que altura você a quer no papel.

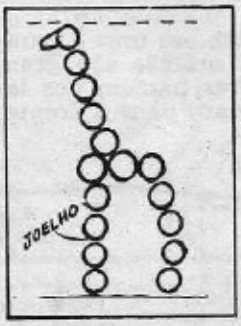


(2) Esboce-a ligeiramente e compare-a com o modelo.



(3) Tente desenhar o corpo usando circunferências do mesmo tamanho, e aproveite-as como medidas para o resto do corpo.

(4) Tente imaginar essas circunferências na foto, ou use papel de decalque para desenhá-las sobre ela.



Quantas circunferências tem ela de altura? A quantas circunferências do chão está o joelho?

(5) Agora que já aprendeu as proporções, pode começar a desenhá-la em detalhes. Coloque as manchas por último.

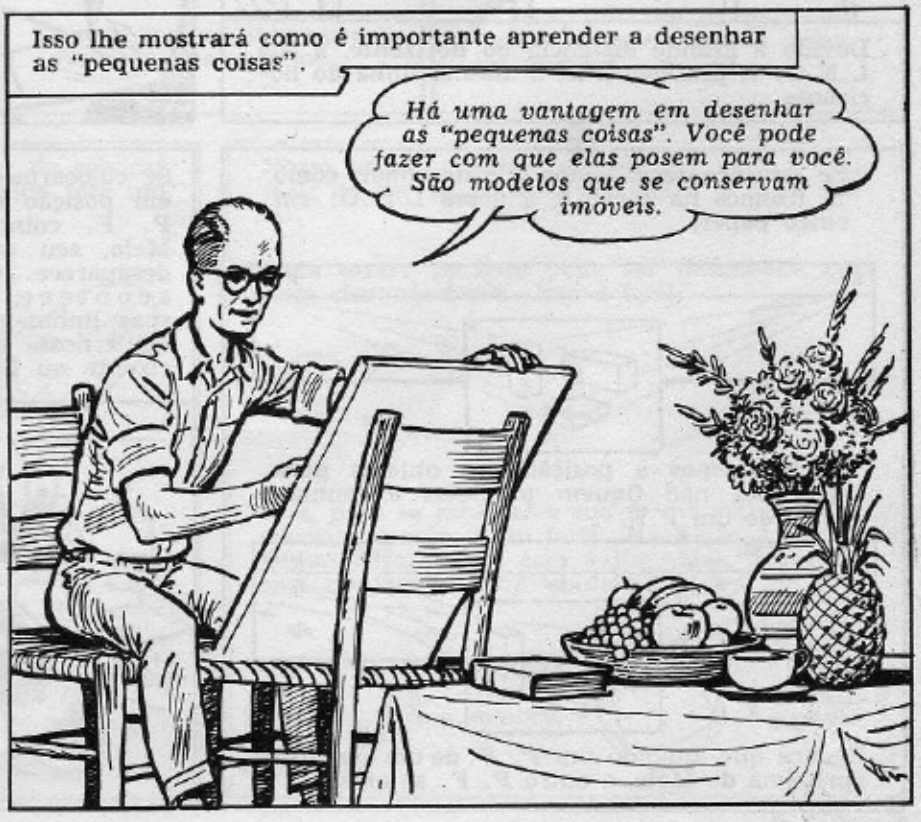
À medida que você progride, seus olhos começarão a julgar as proporções sem a ajuda de circunferências ou medidas. Mas isso leva tempo e muita prática.

Você pode usar a ponta do lápis para comparar proporções, como eu estou fazendo aqui.

8.ª LIÇÃO ★ COISAS E OBJETOS

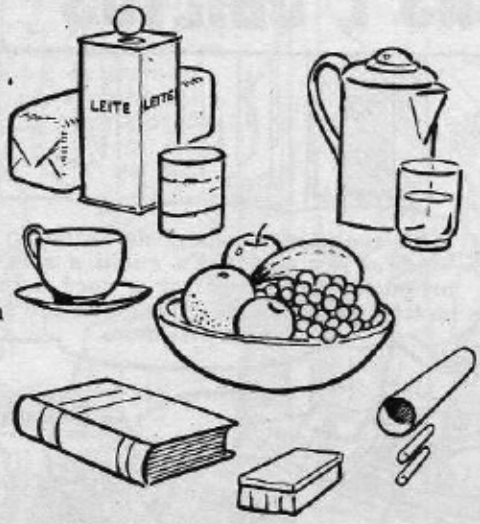
Puxa! Que confusão! Um dia desses vou ter que limpar esta sala!

Na realidade, o local de trabalho não deve ser assim. Eu enchi a sala de propósito, para mostrar a você o que um artista tem que desenhar quando ilustra uma história.



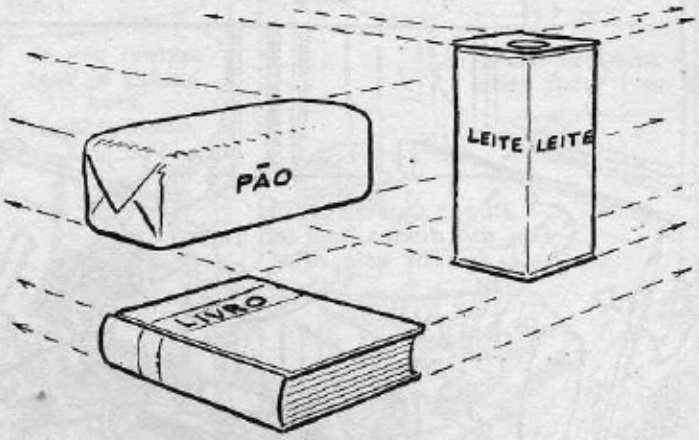
Vamos tentar desenhar um conjunto simples de objetos que pode ser aranjado facilmente.

Um objeto esférico: uma bola ou uma laranja. Um objeto cilíndrico: um vaso ou um copo. Objetos em forma de caixas, e outros de formas variadas.



Antes de tentar desenhá-los todos juntos, vamos estudá-los separadamente.

Primeiro, aqueles em forma de caixa.



Lembram-se da Lição 6, sobre perspectiva? Vamos usar aquelas mesmas regras.

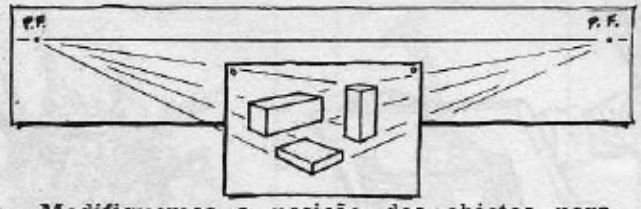
A linha do horizonte não pode ser vista dentro de casa. Por isso, usaremos uma linha imaginária ao *nível* dos nossos olhos.

Vamos chamá-la de L.N.O. (Linha ao Nível dos Olhos.).

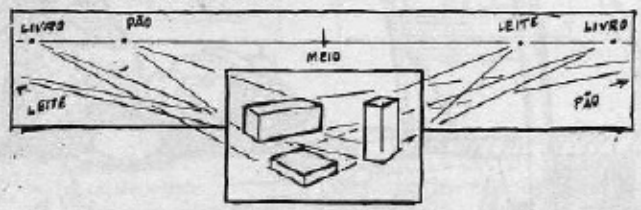
Devido à grande distância do horizonte, a sua L.N.O. é, praticamente, a mesma linha do horizonte.

Como estamos muito perto dos objetos, e, geralmente, temos que deixar a vista para olhá-los, podemos verificar que nossa L.N.O. não está dentro da área que queremos desenhar, e, sim, acima dela.

Se isso acontece, temos que desenhar, como já fizemos na Lição 6, a nossa L.N.O. em outro papel.

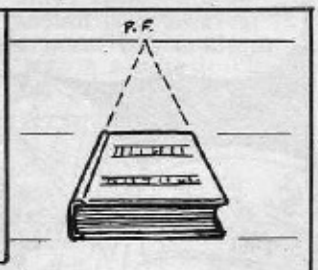


Modifiquemos a posição dos objetos para que êles não fiquem paralelos e tenham mais de um P.F.



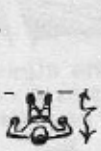
Repare que, quando um P. F. de um objeto se aproxima do Meio, o outro P. F. se afasta.

Se colocarmos um objeto em posição em que seu P. F. coincide com o Meio, seu outro P. F. desaparece. Quando isso acontece, desenhamos suas linhas-guias *paralelas* à nossa linha do horizonte ou L.N.O..



Um objeto desenhado nessa perspectiva fica reduzido ao máximo.

Altura real do homem.

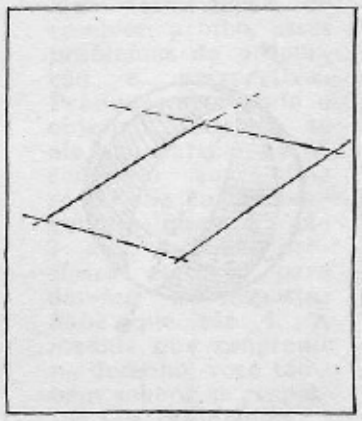


Mesma altura reduzida pela perspectiva.

Vamos começar colocando um livro numa mesa, assim...

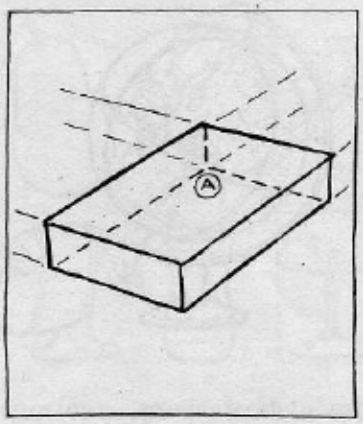
...com um dos cantos virado para você.

Primeiro, estude as proporções da capa de cima. Esboce-a.



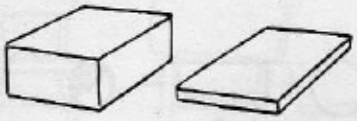
A capa de baixo está diretamente sob ela...

...por isso, de cada canto, trace linhas retas para baixo...

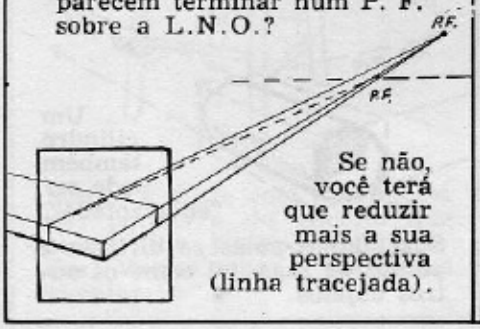


...desenhe a capa de baixo (incluindo o canto A).

Compare seu desenho com o modelo. O livro está muito grosso? Ou muito fino?

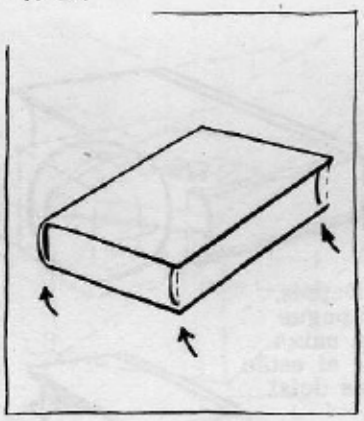


Tente imaginar sua L.N.O. As linhas-guias dos lados parecem terminar num P. F. sobre a L.N.O.?



Se não, você terá que reduzir mais a sua perspectiva (linha tracejada).

Quando achar que o desenho está certo, pode apagar as linhas-guias e as que terminam no canto A.

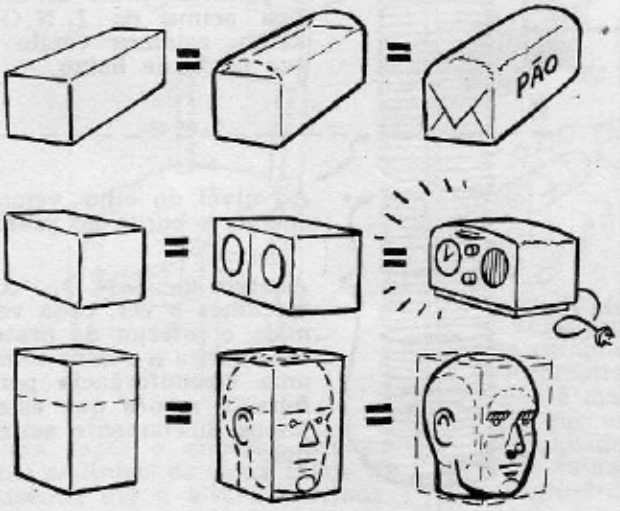


Agora, faça as linhas curvas e apague as retas.

Se o livro tem um título na capa, faça as linhas-guias para as letras.

Agora, desenhe os detalhes, como a espessura da capa, as páginas, etc...

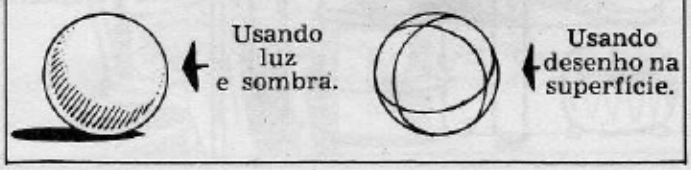
Se você, primeiro, não se esquecer de esboçar um objeto na sua forma mais simples, terá um melhor resultado no fim.



Nosso próximo objeto se, por um lado, é mais fácil de ser desenhado, por outro é mais difícil.

Uma esfera perfeita pode ser desenhada com uma circunferência. Isso é fácil!

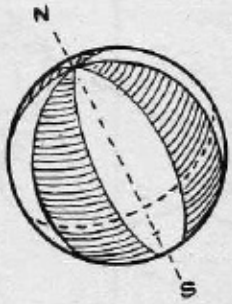
Mas, para se mostrar a sua forma sólida, tridimensional, não é tão fácil. Na Lição 3, aprendemos a fazer isso com a luz. Mas, agora, temos que tentar fazê-lo, desenhando.



Pense em qualquer esfera como um *globo*.

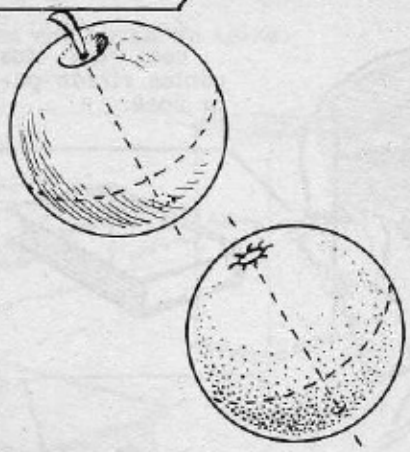
Um globo tem um eixo que o atravessa do Pólo Norte ao Pólo Sul. E tem uma linha que o rodeia exatamente entre os dois pólos.

Pense numa bola como num globo.



Ela tem um eixo e uma linha do Equador, imaginários. Tente desenhá-la.

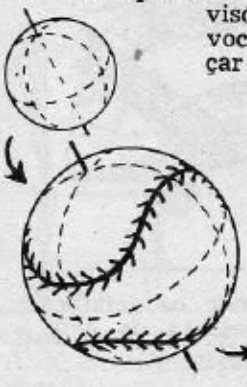
Faça o mesmo com uma laranja ou maçã.



Tente imaginar o seu eixo e trace levemente uma linha do Equador. Isso o ajudará a "ver" a sua forma sólida.

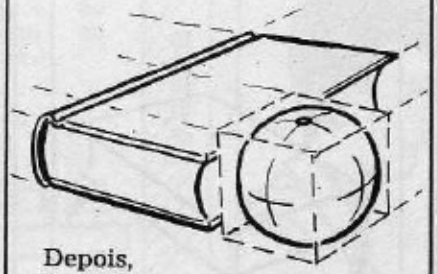
Uma bola de basebol tem duas partes que se juntam para formar a esfera.

Desenhe o globo, o eixo, o equador e as linhas divisórias. Depois, você pode traçar as costuras.

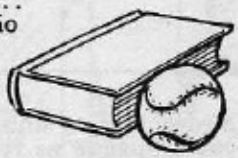


Agora, apague as linhas-guias.

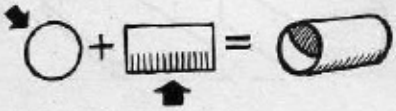
Para fazer a sua esfera ficar ao lado do livro, na mesma superfície, coloque-a dentro de uma caixa.



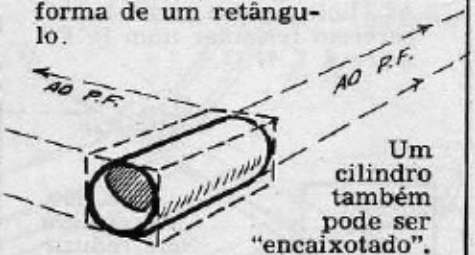
Depois, apague a caixa... e aí estão os dois!



Agora, vamos estudar os objetos cilíndricos. Visto por uma extremidade, o cilindro tem a forma de uma esfera.



Visto de lado, tem a forma de um retângulo.

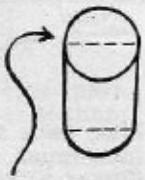


Um cilindro também pode ser "encaixotado".

Suas linhas-guias se dirigem a pontos de fuga, tal como os outros objetos.

Geralmente, os objetos cilíndricos ficam de pé (para não rolar). Veja quantos tipos diferentes.

Você não pode apenas desenhar uma circunferência na extremidade de um retângulo e chamar a isso um cilindro.



Esta circunferência fica reduzida, também, pela perspectiva.

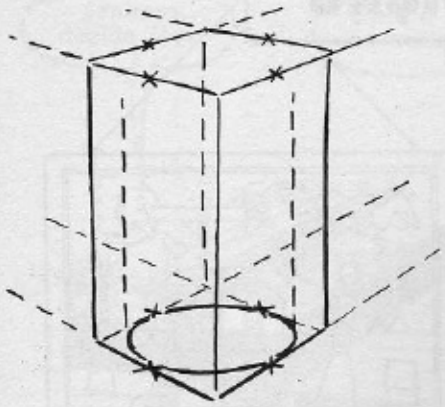
Imaginemos um longo cilindro feito de uma pilha de pratos.

O primeiro prato do alto fica acima da L.N.O.; assim, estamos vendo a sua parte de baixo.

Ao nível do olho, vemos apenas a borda do prato.

Abaixo da L.N.O., começamos a ver, cada vez mais, o interior do prato. Mas nunca o vemos como uma circunferência perfeita, a menos que estejamos diretamente acima dele.

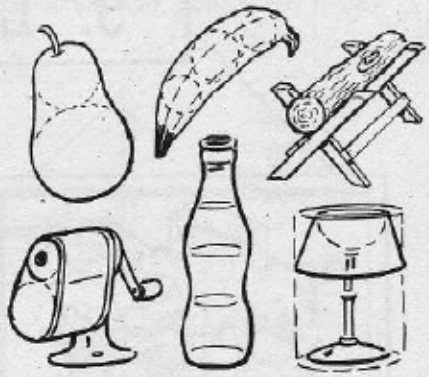
Como saber qual a largura dessa circunferência? "Encaixotando" o cilindro. Desenhe a caixa...



Desenhe a circunferência, fazendo-a tocar no centro de cada lado da caixa.

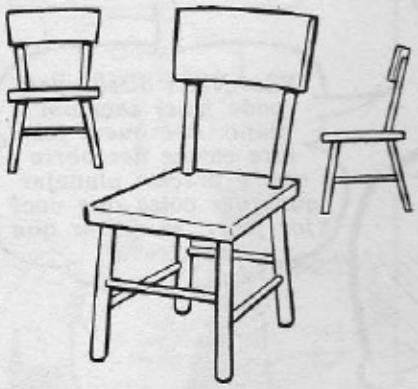
Com a prática, você logo será capaz de resolver, a olho, esses problemas de proporção e perspectiva. Pratique, esboçando o objetivo; depois, se ele não parecer certo, confira-o com uma régua. Se eu lhe perguntar quantos são 2 + 2, você não precisará escrever para dar-me a resposta. *Sabe* que são 4. À medida que progredir no desenho, você também *saberá* as respostas dos problemas.

Há muitos objetos que não são tão simples como o cubo, a esfera e o cilindro.



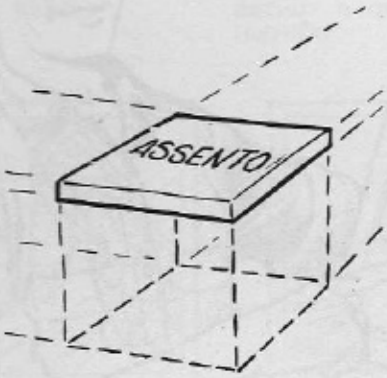
São uma combinação dessas formas básicas. O artista deve estudá-los e achar as suas formas simples, *antes* de começar a desenhar.

Uma cadeira pode parecer complicada, até você descobrir a sua forma simples.



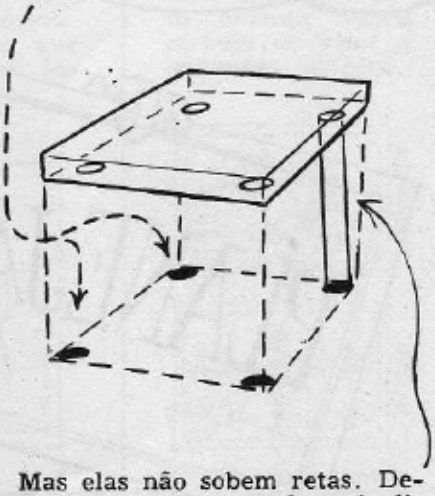
Não se assuste com os ângulos das pernas e do encosto que podem lhe parecer complicados. Vamos achar a sua forma simples.

O assento da cadeira é paralelo ao chão. Assim, vamos usá-lo como tampa de uma caixa. Desenhe-a em perspectiva.



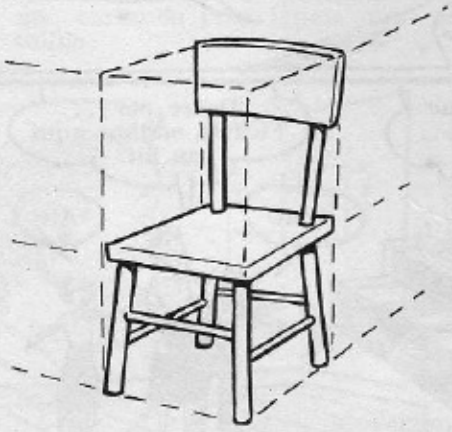
Use linhas tracejadas para o resto da caixa.

Agora, vemos que as pernas da cadeira tocam o chão nos cantos da caixa.



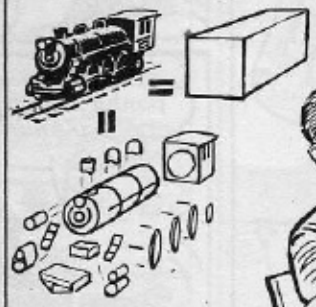
Mas elas não sobem retas. Desenhe-as com uma leve inclinação, tal como aparece nesta figura.

As traves que sustentam o encosto são como as pernas, com a inclinação ao contrário.



Para fazer o encosto, prolongue as linhas da caixa acima do assento, até à altura desejada.

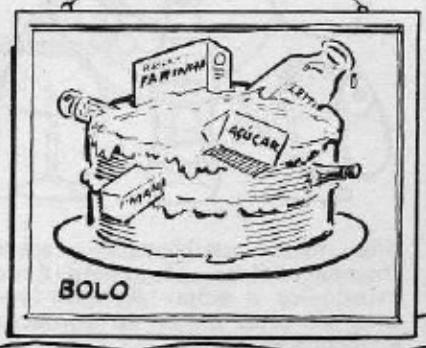
Lembre-se de que qualquer objeto que você queira desenhar pode ser "encaixotado". E que todas as suas partes podem ser reduzidas a formas simples.

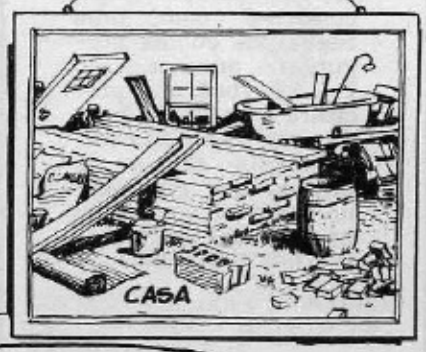


Veja como esta complicada locomotiva não é mais do que um punhado de caixas e cilindros.

E agora? Como fazer uma *cena* de um desenho?

9.ª LIÇÃO ★ COMPOSIÇÃO





Você acha que poderia fazer um bolo apenas juntando todos os ingredientes e colocando-os no forno?

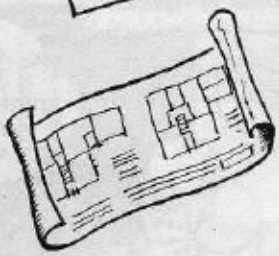
Você construiria uma casa empilhando todo o material no terreno?

E faria um quadro colocando seus elementos em qualquer lugar, no papel?

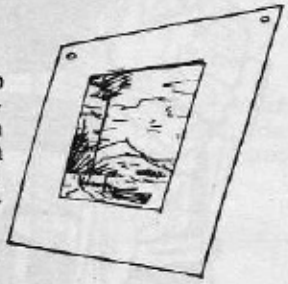
Não. Nada disso você pode fazer sem um plano. Até quem fez este cartaz descobriu que é preciso planejar qualquer coisa que você for fazer, se quiser que saia certo!

PLANEJAR

A cozinheira escolhe, primeiro, que tipo de bolo fará. Segue uma receita ao misturar os ingredientes.

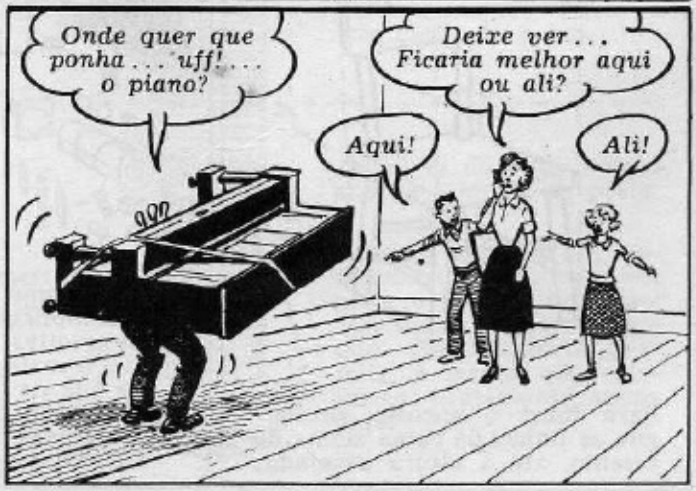


Um construtor sabe, antes de começar, que tipo de casa vai levantar. E segue uma planta para isso.

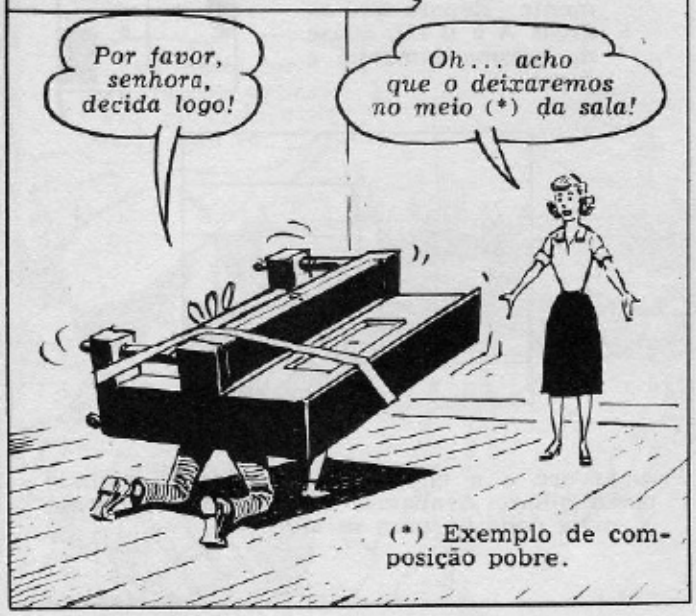


Um artista planeja, fazendo esboços do que quer realizar. Não se importa com detalhes; concentra-se na *composição* do seu quadro. Só depois é que ele começará o desenho.

Que é composição?



O primeiro passo na composição de uma cena é decidir *o que* vai *onde*.



(*) Exemplo de composição pobre.

A sua folha de papel é como aquela sala vazia. Você tem que decidir *o que* vai colocar nela, e *onde*. Não pode começar no meio e continuar a colocar coisas até o papel ficar cheio.

Sua composição pode ser simples...

...ou complexa.

Você é que precisa decidir.

Quando você tira uma fotografia, olha pelo visor para ver o que vai sair...

E, às vezes, você descobre que saiu assim...

Mariazinha decepada.

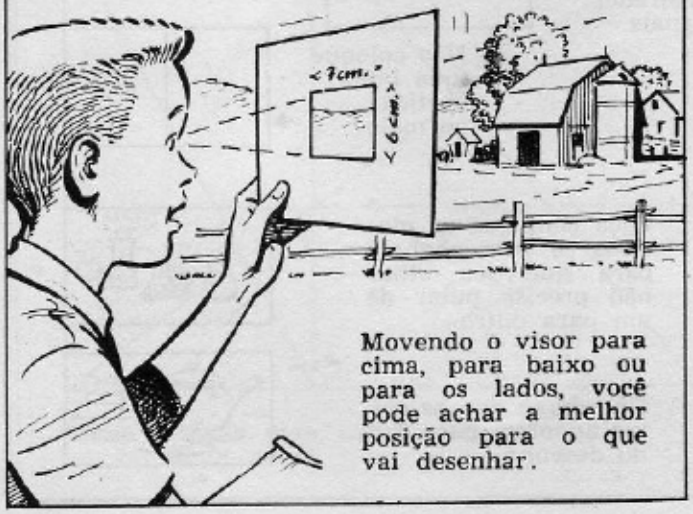
A câmara não tem pensamento próprio. Você é que tem que decidir o que vai fotografar.

Assim está melhor, não é?

Você *compõe* a foto quando olha através do visor e enquadra a cena.

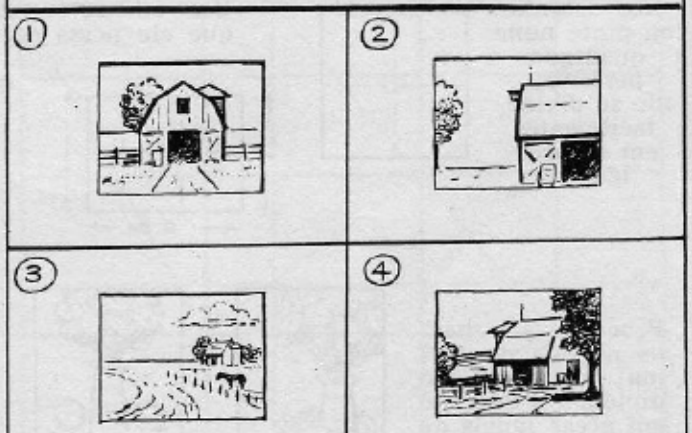
A diferença entre uma boa foto e uma apenas "batida" é a composição.

Há desenhistas que usam um visor, quando escolhem o que vão desenhar. Você pode fazer um, cortando uma janela num pedaço de cartolina.



Movendo o visor para cima, para baixo ou para os lados, você pode achar a melhor posição para o que vai desenhar.

Aqui estão quatro vistas de um celeiro. Qual delas *você* acha que é a melhor composição?

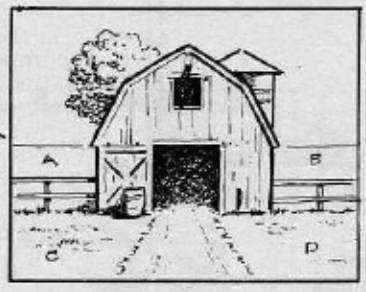


Se você escolheu a quarta, tem um bom olho para composição.

Esta vista não é boa porque está dividida em áreas muito iguais na forma e no tamanho.

O horizonte a corta exatamente ao meio.

O celeiro, no meio, divide-a em duas.



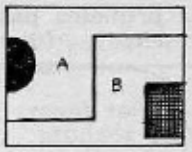
Devia ser mais para baixo.

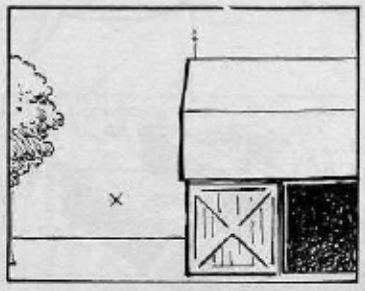
A árvore e o depósito lateral são muito iguais em tamanho.

As áreas A e B são do mesmo tamanho e forma. As áreas C e D também.

Nosso olhar é guiado pela estrada para dentro do celeiro, sem saída. Isso a faz ficar monótona.

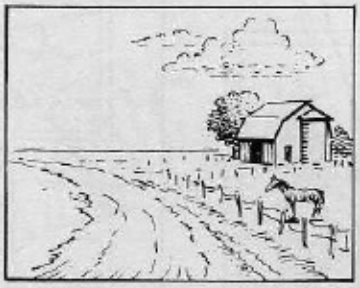
2. Esta vista também é dividida muito igualmente. Repare que as áreas A e B são quase do mesmo tamanho e forma.





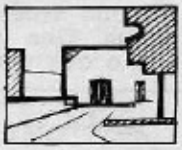
A árvore e a entrada se conflitam, atraindo nosso olhar. Acabamos olhando para o ponto X, onde nada há para se ver.

3. Esta vista é justamente o oposto. Não tem equilíbrio porque há muitas coisas do mesmo lado.



A estrada conduz o nosso olhar para fora da cena, quando deveríamos olhar para ela.

4. Aqui, a cena é dividida em áreas de diferentes formas e tamanhos, que fazem um conjunto equilibrado.

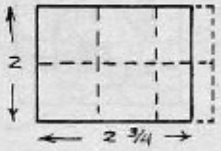


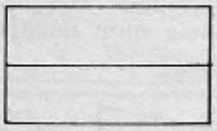
Nosso olhar se dirige diretamente a ela, numa "visita agradável". Esse tipo de composição nos deixa *apreciar* a cena. Por isso, é melhor que as outras.

Aqui estão algumas regras que o ajudarão na composição de uma cena.

Não desenhe ou pinte num quadrado perfeito. Ele se divide, facilmente, em espaços iguais.

Use um retângulo. Evite que ele possa ser dividido em quadrados iguais.





Não coloque a linha do horizonte no meio.

Não coloque uma linha vertical no meio.

Procure "arrumar" os objetos de forma que eles não dividam o desenho em áreas iguais de tamanho ou cor.

CERTO

ERRADO

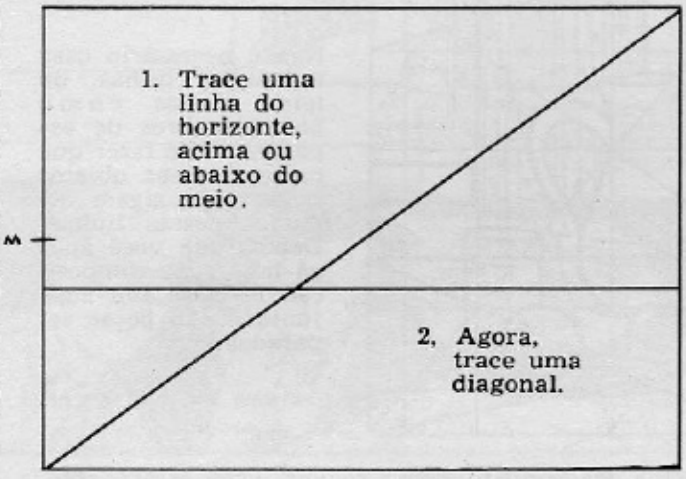
Faça com que os motivos se sobreponham para que seu olhar não precise pular de um para outro.

Não deixe que as coisas apontem para fora do desenho.

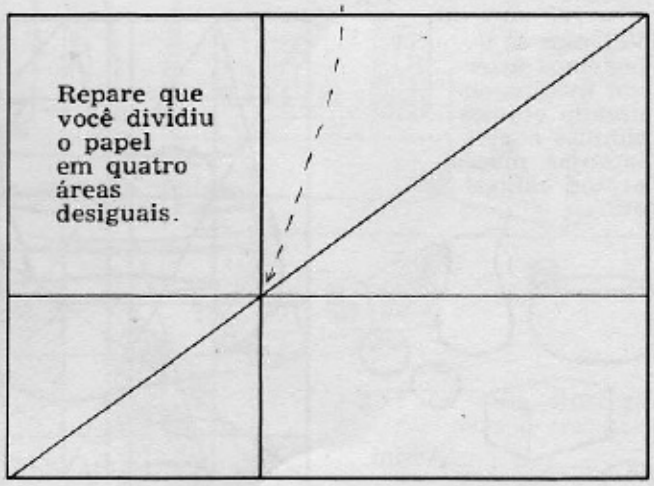
Um artista não tem que copiar as coisas exatamente da forma que as vê, tal como as máquinas fotográficas.

Espera-se que um artista saiba criar uma boa composição além de saber apenas desenhar.

Este é um sistema que se usa para se criar uma boa composição. Faça um retângulo de 10 cm x 13,5 cm.

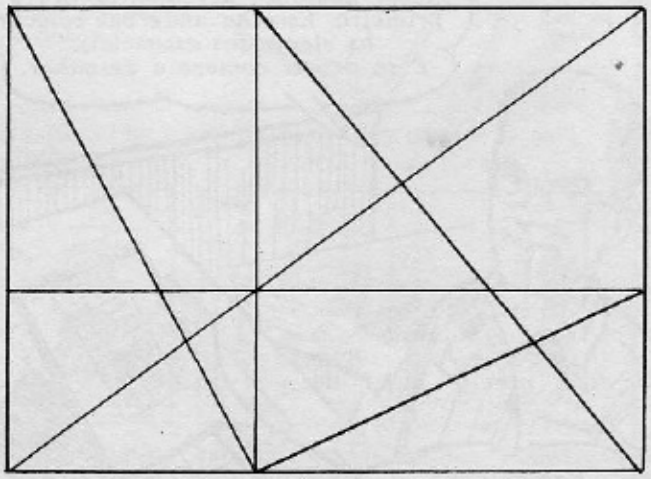


3. E faça passar uma linha vertical por onde as outras duas se encontram.



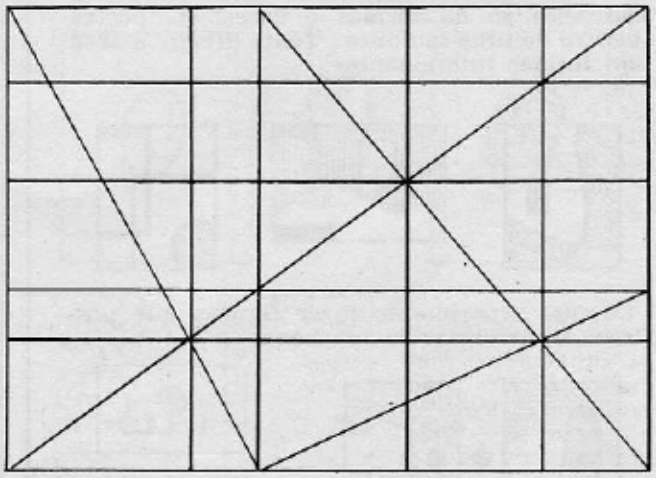
Veja como poderíamos usar essa divisão para uma composição simples...

4. Trace diagonais em quaisquer retângulos formados antes.



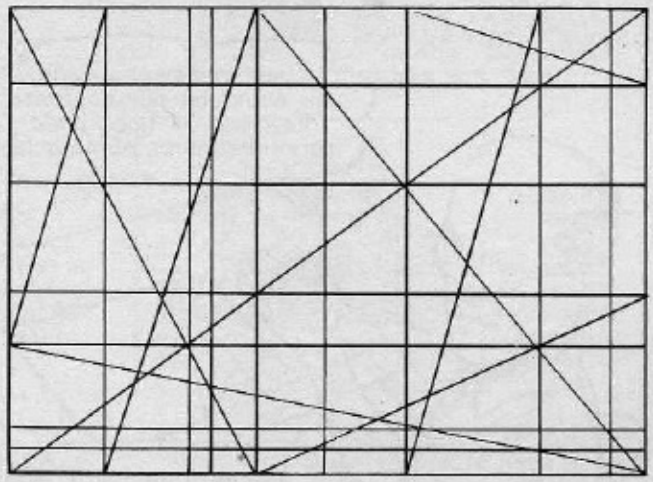
Tome cuidado para não cortar um retângulo assim. →

Agora, trace mais verticais e horizontais que passem por onde as outras linhas se cruzam.



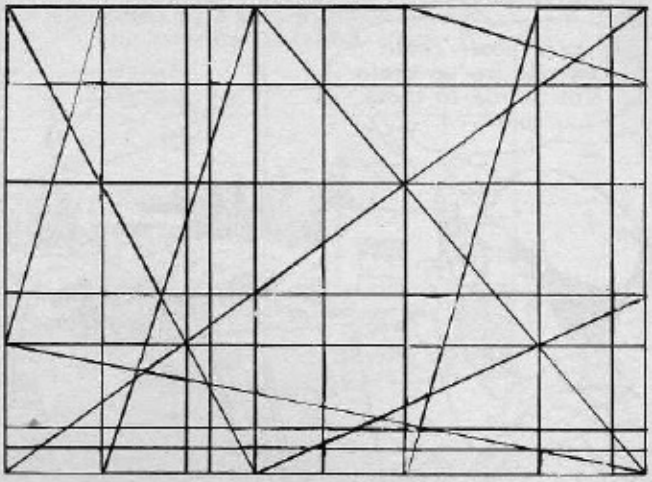
Use uma régua-tê ou um esquadro para traçar essas linhas cuidadosamente.

⑥ Subdivida, novamente, com outras diagonais, horizontais e verticais.



Você não precisa seguir o meu plano. Faça o seu próprio.

Use essa teia para criar um desenho abstrato, colorindo algumas áreas e deixando outras em branco. Veja um exemplo na 4.ª capa.

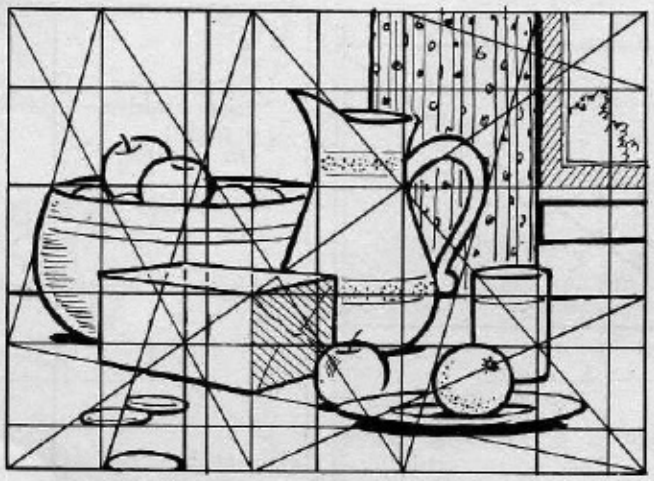


Já coloriu? Que tal? Agora, você é um artista "moderno"...

Podemos usar, também, essa teia, para ajudar-nos a compor qualquer outro desenho.

Vejamos se podemos fazer um quadro, usando objetos simples como laranjas, maçãs, pratos, caixas, etc...

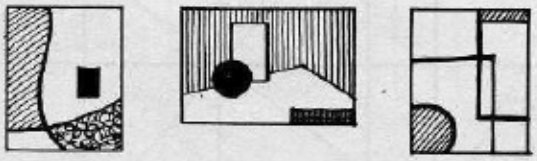
Assim...



Não é necessário usar *todas* as linhas da teia. Use-as como bons divisores de espaço, e tente fazer que parte de seus objetos toquem ou sigam algumas dessas linhas. Depois que você apagá-las, sua composição formará um conjunto e não peças separadas.

Pratique esse sistema até senti-lo bem. Depois, você estará apto a planejar uma composição sem ele.

Em seu tempo vago, tente fazer pequenos desenhos só de formas e cores, compostos dentro de uma moldura. Tente dividir a área em formas interessantes.



Depois, experimente fazer figuras que possam transformar-se em cenas.

E agora, como usaremos o desenho, na prática?

10.ª LIÇÃO ★ UTILIZANDO A ARTE

Espero que tenha achado divertido desenhar. Mas você sabe, também, quanto é útil? Quase todos os artigos feitos hoje usam um artista em alguma fase da sua confecção.

Em geral, os artistas ajudam a desenhar o produto...

...fazem os desenhos para a propaganda do produto ou do serviço...

...e desenham, também, o invólucro ou a etiqueta.

Você pode usar sua arte em muitos outros campos.

Por exemplo, você já ilustrou algum trabalho do colégio!

1. Faça as capas com papel de cor.

Deixe um centímetro de margem para a dobra.

Você pode prender as folhas à capa..

...com grampos simples.

Na capa, faça um desenho que sugira o assunto.

Faça alguns esboços de diferentes idéias. Depois, escolha o melhor.

2. Faça uma ilustração para o frontispício.

Desenhe em papel branco. Escolha um dos personagens da história e dê-lhe a sua concepção.

Primeiro, esboce a cabeça, como na lição 1. Use o modelo das páginas centrais.

Baseando-se nas descrições da história e na sua imaginação, complete o rosto.

Consulte a lição 2, que o ajudará a dar uma expressão a esse rosto.

Inclua mais algum detalhe característico do personagem.

Depois, desenhe as roupas.

Talvez você prefira ilustrar uma cena de ação da história.

Planeje, fazendo um esboço, antes.

❶ Escolha que cena quer fazer: piratas cavando à procura do tesouro.

❷ Quantas pessoas há em cena? O perneta, o menino e cinco piratas.

❸ Que estão fazendo? O menino e o perneta vêem os outros cavarem.

Planeje sua composição. Escolha o *que* vai *onde*.

❶ Os piratas em primeiro plano.

❷ O menino e o perneta à meia distância.

❸ Paisagem da ilha ao fundo.

❹ Veja lição 9. Tente dividir a cena em áreas desiguais.

❺ Planeje uma continuidade natural para a vista.

Arrume as figuras dentro da composição, mas não deixe de "contar a história".

❶ As pessoas devem olhar para o centro de interesse.

❷ Os ângulos dos corpos, as pás, etc., ajudam a chamar a atenção para o buraco.

❸ Este homem aponta para o buraco, mas olha para o perneta e acena com a espada. Diz que há algo errado, e serve para levar nosso olhar ao perneta e ao menino.

❹ Cada figura é um ator em nosso palco. Faça-os representarem, contando a história sem palavras.

Com esboços separados de cada figura, estude os detalhes.

Veja a lição 4 para as proporções.

Consulte obras especializadas para fazer as roupas, se forem de outra época.

Agora você pode começar o seu desenho. Já sabe o que quer e pode concentrar-se nos detalhes.

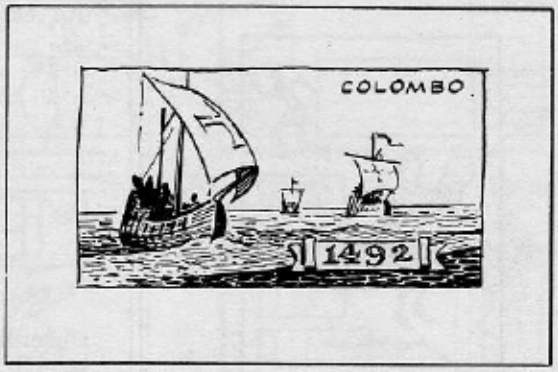
Ao colorir sua ilustração, use cores mais fortes no primeiro plano e meios tons ao fundo. Isso ajuda a dar idéia de distância e profundidade.

Se a cena se passa dentro de casa, desenhe as paredes, janelas, móveis, etc., usando as regras que aprendeu na lição de perspectiva.

Aqui, nosso centro de interesse está lá fora, mas repare como nosso olhar é guiado para ele pela composição.

Viu como a perspectiva dá profundidade à cena?

Use sua habilidade, desenhando, também, assuntos escolares. Que tal História ou Geografia? Desenhe cenas de pessoas ou terras que você está estudando.



Isso o ajudará nos estudos e, ao mesmo tempo, vai dar-lhe prática em sua arte.

Cartazes também são muito usados para anunciar atividades escolares. E um cartaz ilustrado sempre desperta maior interesse.

Planeje um cartaz da mesma forma que qualquer outro desenho. Use palavras bem simples. Faça uma lista das informações que devem ser incluídas. Exemplo:

Quê? Jogo de basquete.
Quem? Nomes dos times.
Quando? Data e hora.
Onde? Lugar do jogo.
Como? Entradas, preço, etc...

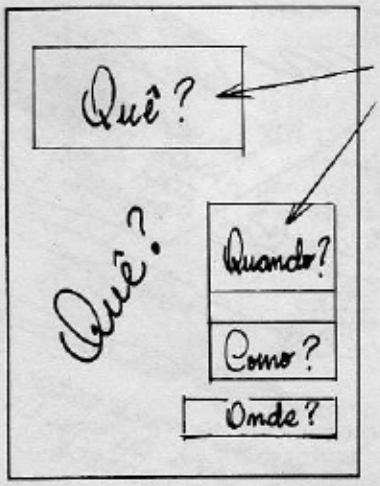
Veja um exemplo de cartaz sem ilustração, nem composição.

BASQUETE
Direito x Medicina
Terça-Feira
29 de janeiro
20 horas
Entradas na porta do Ginásio
Gilberto Cardoso
Cr$ 1,00

Veja como ele poderia ficar.

Vamos desenhar e eu lhe mostrarei como se faz.

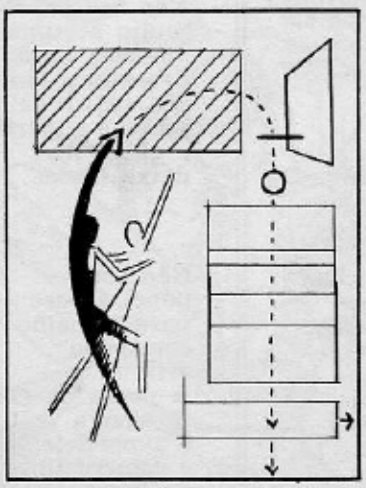
Faça a composição do seu cartaz arrumando o *que vai onde*. Esboce-o, antes.



Enquadre as áreas onde irão as letras em espaços retangulares.

A ilustração responde à pergunta: *quê?* Dois jogadores em uniformes diferentes serão o suficiente.

O olhar deve ser atraído, primeiro, para os jogadores. Faça com que as figuras indiquem o item mais importante: *quem?*

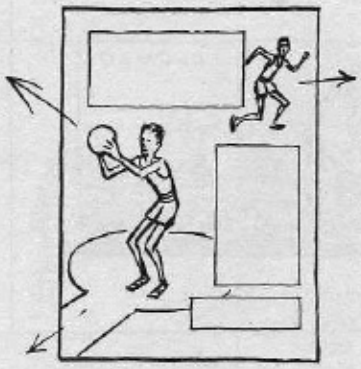


Crie uma cena de ação que permita as figuras fazerem isso.

A figura mais forte (uniforme escuro) dirige nosso olhar para as letras de cima (a superposição pode ajudar).

Nosso olhar segue a bola, o que nos faz ler o resto das informações.

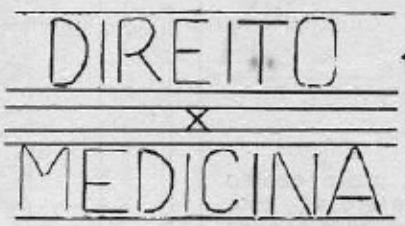
Use sempre a ilustração do seu cartaz para chamar a atenção. Depois, use-a para dirigir o olhar ao resto do cartaz.



Este é um mau exemplo. Nosso olhar se dirige para fora do cartaz.

Fazer letras é uma arte em si. Só a prática lhe dará habilidade suficiente para ser um *letrista*. Mas aqui vão algumas sugestões que poderão ajudá-lo.

Como em qualquer desenho, você deve fazer, primeiro, um esboço em outro papel.

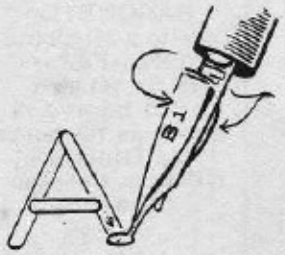


Só depois de esboçar o esqueleto das letras dentro do espaço é que você deve desenhá-las.

Desenhe, cuidadosamente, o espaço para as letras, incluindo as linhas-guias, do mesmo tamanho que as quer no cartaz. Faça as letras de acordo com o espaço.

Comece com letras simples. Não tenha medo de apagar e desenhar de novo, até acertar. Passe a ponta do lápis, deitada, nas costas do papel, para fazer um carbono. Coloque-o sobre o cartaz e passe as letras para ele. Depois, pinte.

Palavras menores podem ser feitas com penas especiais.



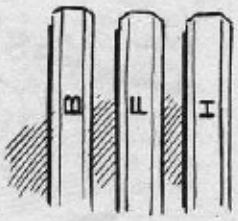
Essas penas têm abas de metal, dos dois lados, onde fica um pouco de tinta extra. A ponta é achatada e existem de vários tamanhos e formas. Uma pena muito usada e encontrada facilmente é a "speed ball". Use-a com nanquim, preferivelmente.

Antes de encerrarmos esta última lição, posso dar-lhe alguns conselhos sobre o material.

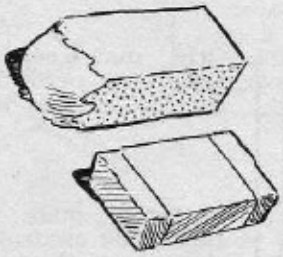
LÁPIS

Para os esboços, use lápis *macios*. Os de escrever são graduados por números. Números 1 e 2 são os aconselháveis.

Lápis de desenho não têm borracha e são graduados por letras. B ou 2B são os aconselháveis.



BORRACHAS



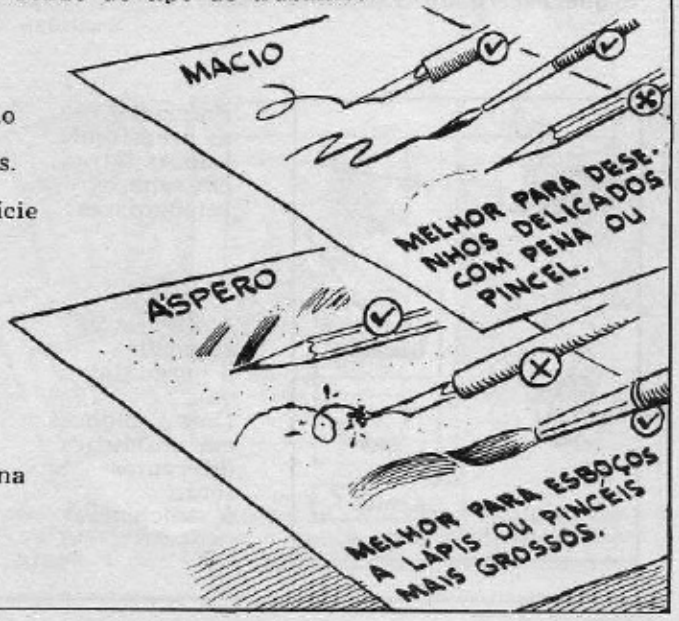
Use uma borracha macia. Ela não borrará seu trabalho, nem rasgará o papel, se usada de leve.

PAPEL

Os desenhistas usam diferentes tipos de papel, dependendo do tipo de trabalho.

Não use papel muito acetinado (macio) para desenho a lápis. Ele escorrega sobre a superfície e quase não deixa marca.

Não use papel áspero para trabalho com pena e tinta. A ponta da pena se agarra à superfície e espirra tinta ou borra.

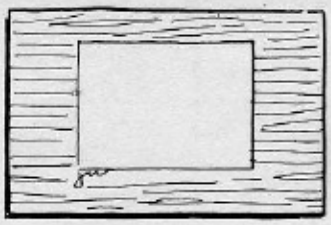


Você já deve ter visto que papel fino enruga quando se pinta sobre ele. A umidade estica as fibras do papel.

Quanto menos água você usar e quanto mais grosso for o papel, menos enrugado ficará. Você não conseguirá fazer um bom trabalho em papel enrugado. Aqui estão algumas sugestões.

Você pode comprar papel colado a cartão. Pode colá-lo você mesmo, mas isso é mais difícil. Se quer fazer um bom trabalho, deve munir-se de um bom material. Veja este método simples: arranje uma pequena prancheta e um rolo de fita gomada larga. Molhe o papel dos dois lados e deixe escorrer o excesso de água.

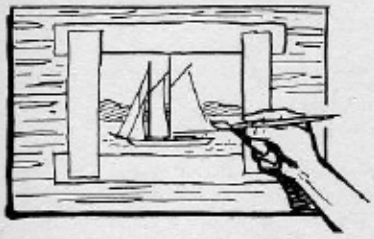
Estique o papel molhado sobre a prancheta.



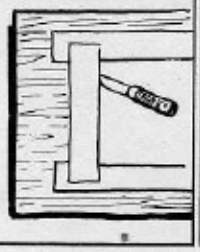
Corte tiras da fita gomada maiores que o papel.

Umedeça a fita e, prenda, com ela, bem esticado, o papel à prancheta.

Deixe o papel e a fita secarem.



Quando secar, o papel esticará, e não enrugará quando você pintar sobre ele. Ao terminar, corte a ilustração com um canivete, bem rente à fita gomada. Para retirar esta, ensope com água um chumaço de algodão, deixando-o sobre a superfície da fita.



TINTAS

Elas vêm em potes ou em forma de pó. Podem ser misturadas com água para se tornarem mais ralas.

A tinta deve ser usada suficientemente espessa para cobrir o papel. Misture as de cores com tinta branca para fazer tons mais claros.

As tintas de aquarela vêm em blocos secos. Adicione água para fazer uma tinta fina.

Cores extras podem ser compradas em tubos.

Devem ser aplicadas em camadas finas.

Não use tinta branca, nesse caso, para clarear as cores. O papel é o seu branco e não deve ser totalmente coberto, exceto quando a cor desejada for muito escura.

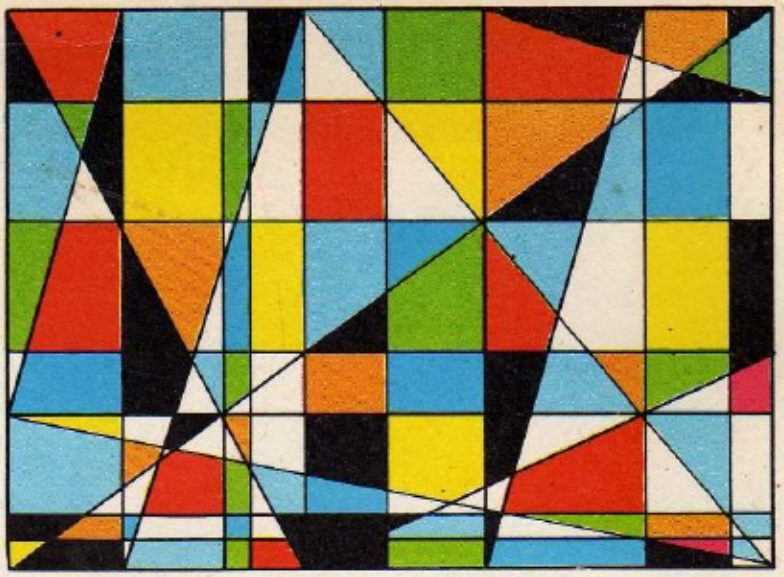
NANQUIM

Vem em todas as cores e são mais brilhantes e permanentes que a aquarela.

É, geralmente, usado para trabalho com pena. A ponta rombuda se destina a fazer letras, e a encher a pena, a fim de que esta não fique sobrecarregada, ocasionando bolhas.

Cuidado com a roupa: nanquim mancha.

Uma idéia das cores que você pode usar na composição da página 46, criando um desenho abstrato.



NO ginásio, o professor de Inglês de Frank Borth fazia todos os alunos ilustrarem suas redações, pondo capas com desenhos.

Os trabalhos de Frank eram sempre os melhores — e, por isso, foi convidado a ser o desenhista do jornal do colégio. Ao ilustrar os cartazes de atividades escolares, Frank Borth também aprendeu a difícil arte de fazer letras.

Para poder freqüentar a Escola de Arte de Cleveland, passou a pintar letras em vitrinas comerciais. Após a formatura, mudou-se para a cidade de Nova Iorque, e se tornou um desenhista "free-lancer".

Durante a Segunda Grande Guerra, o Exército norte-americano utilizou muitos de seus trabalhos. Terminado o conflito, Frank Borth começou a ilustrar para a Pflaum Publishing Company. Agora, é desenhista "free-lancer" de *Treasure Chest*, a revista educativa, ilustrada, da Editora Pflaum.

ABC das Histórias-em-Quadrinhos

A revista **Papai Noel** — do n.º 18, dezembro de 1966, ao n.º 60, junho de 1970 — publicou, nas contracapas, a série **ABC das Histórias em Quadrinhos,** totalizando 42 páginas, nas quais se ensina Desenho, em geral, e, em especial, Desenho para as Histórias em Quadrinhos. Para os interessados nesse tipo de ilustração, ali abordamos, entre outros, os seguintes assuntos: Gêneros de história, Historietas de desenho clássico ou acadêmico, Historietas de desenho aventureiro ou ligeiro, Historietas de desenho cômico ou caricatural, Aguada e retícula, Histórias em Quadrinhos no mundo, Argumentos, balões e legendas, Que é um bom texto?, A escolha do herói, Onomatopéias, ruídos, sons, etc., A psicologia dos elementos de composição, A diagramação de uma página, Esboços e reforços. Proximamente, a Editora Brasil-América reunirá essas páginas em mais um volume útil para todos os que se interessam pelas HQ — a Arte do Século XX!